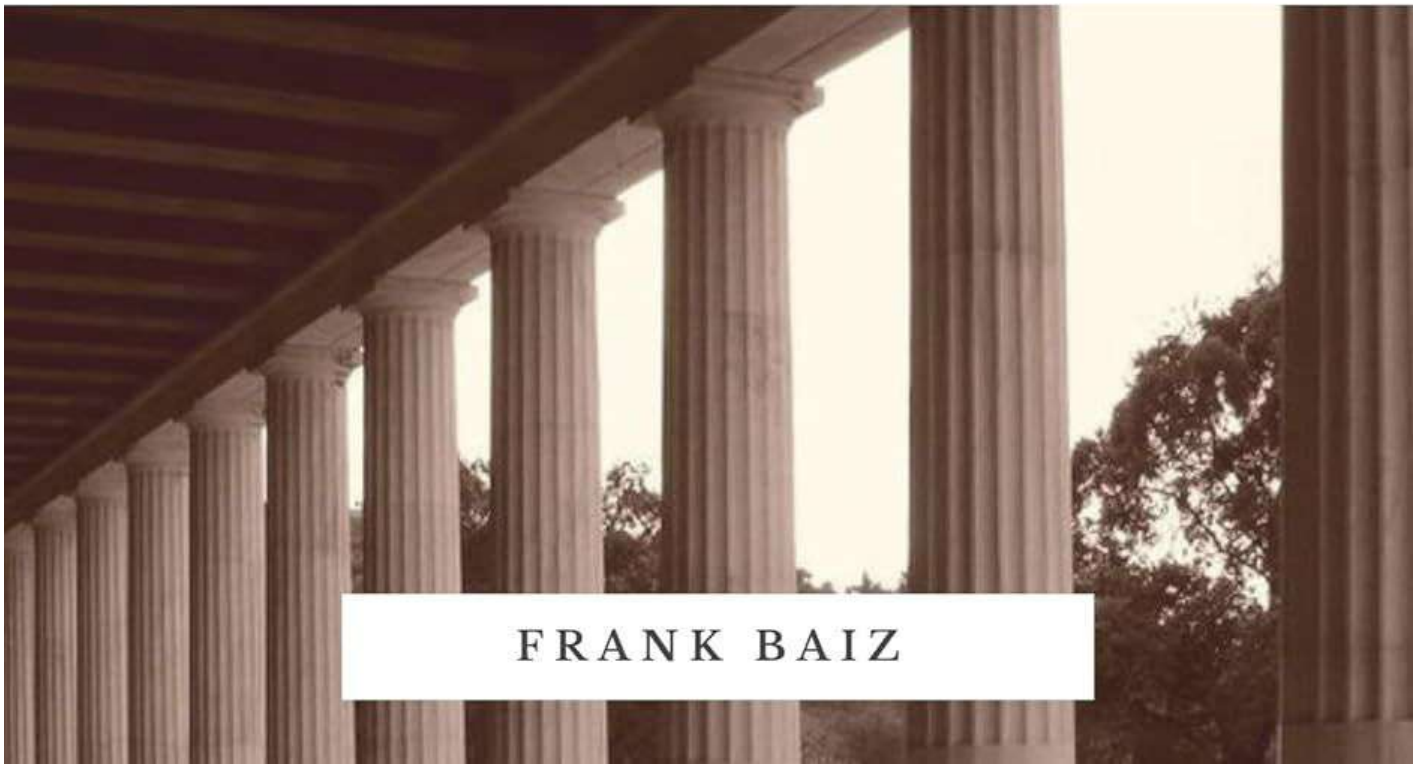
Pilares del Enfoque Baiz

CONSTRUYENDO HISTORIAS DESDE SUS CIMIENTOS



FRANK BAIZ

A mi querido hijo Lorenzo, quien ya sabe más que yo sobre el arte de contar historias.

A mi querido hijo Lorenzo, quien ya sabe más que yo sobre el arte de contar historias.

PILARES DEL ENFOQUE BAIZ

Construyendo historias
desde sus cimientos

Frank Baiz

CONTENTS

Dedication
Pilares del Enfoque Baiz
Prólogo
Introducción
PARTE 1
Sobre la estructura
La relevancia de los fundamentos
Precisando la noción de historia
La verdadera estructura
La estructura de las historias que narramos
Adentrándonos en la noción estructura
Identificando al personaje principal
No te confundas con el personaje principal
El síntoma y el problema del personaje principal
La orientación interna del personaje
El detonante adecuado
Encontrando los puntos cardinales en tu obra
El mapa y la brújula
Navega
Ten cuidado con los símbolos
Ilíadas y Odiseas

Rutas de navegación
La historia de amor
El conflicto interno
Afinando la noción de acción
Parte 2
Preliminares
El método
Etapa 1: La estructura profunda
Etapa 2: Mundo de la historia y personajes
Etapa 3: La creación de la secuencia narrativa
Etapa 4: Estrategias discursivas o cómo tramar la obra
Etapa 5: La escritura de la obra
La reescritura
Parte 3
Sobre las herramientas
Mecanismos de defensa: la armadura invisible de los personajes
Los personajes y el Análisis Transaccional
Modelos para dinámicas familiares
El Temperamento Según Jung
El indicador de Myers-Briggs
Utilizando la terapia cognitiva para la construcción de personajes
Utilizando la sociología para la construcción de personajes
La emoción escondida
Otras técnicas de construcción de personajes
Parte 4
Sobre las exploraciones
Una visión global de la estructura
La historia como experimento mental
La estructura en tres actos

¿Qué es lo importante, el personaje o la trama?
Pragmática de los diálogos
El secreto de los verbos
Cultiva los detalles
Enfócate en las reacciones
Sobre los personajes pasivos
Más sobre oposiciones y contrastes
Aplicando la noción de necesidad
Escribiendo series exitosas reciclando conocimientos sobre telenovelas
La construcción de personajes con profundidad psicológica
Un ejemplo: la conducta obsesiva
Un breve vistazo al modelo generativo de la significación
Capítulo 5
Desde el lado oscuro
Supuestos que limitan la escritura creativa
Reconsidera algunos conceptos que has aprendido
Llamados de atención
Alertas para la elaboración de la sinopsis
Debilidades comunes en la escritura
APÉNDICES
APÉNDICE A
APÉNDICE B
APÉNDICE C
APÉNDICE D
APÉNDICE E
APÉNDICE F
APÉNDICE G

PRÓLOGO

Les voy a contar una historia que escribí. Un hombre con un terrible dolor de muela acude a su odontólogo en busca de solución a su padecimiento. El doctor lo observa y, tras un breve análisis, comienza a divagar y a explicarle al paciente la causa de su dolor. El hombre lo escucha y sufre en silencio. Tras una larga y resignada espera, el atormentado paciente solo atina a decir: «Doctor, me estoy ahogando y usted me describe el agua…».

Muchos manuales de escritura de guion se comportan como nuestro doctor; nos describen el agua, pero no nos ayudan a superar nuestro sufrimiento, no nos lanzan un salvavidas. Principalmente, cuando el que padece es el creador o aspirante a escritor que lucha por entender cómo aproximarse al diseño de una historia o cuando se pregunta si está en el camino correcto o, peor aún, cuándo necesita saber cómo salir del atolladero creativo, confinado por la ansiedad a esa oscura y perturbadora zona conocida como la página en blanco. Como en la historia que les acabo de contar, el escritor se encuentra rodeado de doctores que le describen el agua.

En efecto, el mercado está saturado con manuales similares que prometen lo mismo, textos que no superan el lugar común y se limitan a describir superficialmente conceptos o teorías de difícil comprobación. Manuales que invierten tiempo y energía en buscar nuevas palabras para designar aquello que ya conocemos: «Vino nuevo en odres viejos», reza la sabia parábola. Mientras ofrecen en su portada la verdad revelada y el camino directo para desentrañar

los secretos de cómo escribir un guion exitoso, un atractivo esencial para cándidos lectores que buscan la llave mágica, la puerta hacia una receta efectiva al reconocimiento y la rentabilidad. Claro que algunos de esos manuales dedican tiempo y esfuerzo para realizar un trabajo concienzudo. Y que su valor radica en que ayudan a reflexionar sobre el oficio de escribir y fomentan positivamente el proceso creativo. Sin embargo, las teorías que proponen no difieren unas de otras.

Este libro es otra cosa. Si este libro fuera una navaja, sería una navaja suiza. En otras palabras, presta más de un servicio, va más allá de lo esencial. No solo sirve para cortar, sino que se puede convertir en todo un manual de supervivencia.

Pilares del Enfoque Baiz es un libro que apunta objetivamente a la construcción de historias y situaciones con profundidad y coherencia, desde sus verdaderos cimientos como lo indica su título. No solo examina un variado abanico de métodos de escritura que comparten conceptos fundamentales, sino que el libro de Baiz propone una escritura desde que atiende a principios fundamentales y que, más que imponer reglas rígidas, aboga por un análisis cuidadoso, profundo y coherente a la hora de concebir un relato, ya sea para el cine o la literatura.

Su valor radica en que, además de proponer un camino original, ayuda a reflexionar sobre el oficio de escribir y fomenta positivamente el proceso creativo. La mirada que nos propone este libro permite conectarnos emocionalmente con el ejercicio de la escritura. Sus páginas parten de un centro: la idea de que lo medular en una historia radica en la figura de la prueba y que el diseño de esta figura reside en la estructura profunda. En el apartado sobre el mapa y la brújula de esta primera parte, Baiz proporciona herramientas precisas y explicaciones sólidas que aluden a ese centro y hacen que el lector sienta que está sosteniendo entre sus manos una guía práctica que, no solo ofrece información, sino también estrategias que permiten al escritor conocer y comprender los cimientos que sustentan la estructura completa de su creación.

Estas herramientas alcanzan su concreción en la parte 2, dedicada a la metodología propuesta por el enfoque, sustentada en la noción de que los relatos de ficción son equiparables a los experimentos mentales: un territorio en el que, para el autor, goza de universalidad humana y en la que caben las historias convencionales y buena parte de las obras autorales. Las siguientes partes del libro despliegan una amplia variedad de recursos y ofrecen mucho más que consejos convencionales; cada capítulo es un pasaje en profundidad, un viaje en el tiempo en el que las ópticas multidisciplinarias y sus posibilidades se multiplican y convergen, expandiendo nuestra comprensión del arte de contar historias. Esta dinámica facilita que los escritores desplieguen su creatividad para alcanzar destinos inesperados partiendo de un punto común.

Hitchcock decía: «vale más partir del cliché, que llegar a él». Puede sonar paradójico, pero a veces, los límites pueden ser liberadores, ya que nos ofrecen la oportunidad de desafiarnos a nosotros mismos. La pregunta que aquí surge es ¿cómo puede entonces el escritor o guionista liberarse de los corsés conceptuales que supuestamente limitan la creatividad?

Baiz se anticipa y nos responde: «Ejercemos nuestra creatividad a través del tamiz que nos proporcionan las restricciones». Y complementa su reflexión citando el caso de autores como Picasso, Brecht y Tarkovski, creadores que demuestran cómo la libertad creativa se ejerce dentro de los límites que señalan los géneros o, si se quiere, el lenguaje mismo que utilizamos para comunicarnos. Conocer la estructura es fundamental, si queremos demoler los edificios de la repetición sistemática, o adentrarnos en la experimentación. En otras palabras, son las limitaciones las que nos permiten descubrir nuevos caminos, no obstante, cambiar o modificar algo, implica que antes debemos conocerlo.

Las indagaciones que el libro propone no se quedan allí, en la crítica de los modelos conocidos o en la propuesta de una metodología propia. Va más allá. La tarea se enriquece con el examen exhaustivo y las reflexiones perspicaces sobre la estructura en tres actos que abarcan desde la narrativa aristotélica hasta los primeros manuales de escritura, pasando por los modelos

propuestos por Egri, McKee, Truby o Snyder, entre otros. Este análisis abarca también a autores más contemporáneos y destacados como Dan Harmon, y proporcionan explicaciones y ampliaciones conceptuales que enriquecen su aplicabilidad al enfrentar desafíos creativos.

Cuando uno se sumerge en la lectura de este libro, experimenta una sensación única: la impresión de absorber simultáneamente conocimiento desde múltiples fuentes y obras ricamente documentadas con ejemplos e ilustraciones.

El enfoque Baiz propone una mirada fresca, renovadora y ofrece estrategias puntuales que permitirán a guionistas o escritores acercarse de manera eficaz a la estructura, construir la obra desde lo que el autor entiende como la estructura profunda y de este modo, descubrir capas de significado que permiten ir mucho más allá de una historia superficial y decir todo lo que el escritor necesita decir.

Efraín Bahamón P.
Guionista y Realizador.

INTRODUCCIÓN

Por mucho tiempo quise escribir un libro que fuera a la vez sencillo y profundo. La imagen que venía a mi cabeza era del profesor Misha Cotlar, mi maestro de Análisis Funcional cuando explicaba el teorema de Hann Banach, en aquella época en la que yo era un joven que estudiaba Matemática. El Teorema de Hann Banach era uno de esos hitos que los estudiantes aguardamos a lo largo de todo un semestre, como quien se apresta a experimentar una revelación. Y el profesor Cotlar, que era un renombrado maestro, lo despachó con un dibujito en el que toda la profundidad del teorema se hacía evidente con sorprendente, casi ridícula, sencillez. Desde ese entonces comprendí que uno entiende las cosas solo cuando deja de intelectualizarlas, y también, que la comprensión es más una emoción que una intelección. Esa emoción, al cabo de muchos años, me trajo hasta este libro sobre mi enfoque, la teoría que fue primero la idea de un manual para la escritura de guiones, que luego se transmutó en el diseño de un software que requirió de un modelo abstracto que fui forjando a lo largo de muchos años y que finalmente vuelco íntegro en este libro. El resultado es un reto: he querido hacer, a la vez, el más personal de mis textos teórico-prácticos y el más conceptual de mis escritos personales.

Este libro se diferencia de los textos tradicionales sobre escritura creativa, que suelen presentar extensas disertaciones sobre conceptos ya conocidos por muchos escritores. En lugar de avanzar mediante una exposición que detalla saberes preestablecidos, este libro adopta un enfoque diferente. Aquí no encontrarás un manual reiterativo de reglas superficiales y normas predefinidas; en cambio, en cada parte, hallarás un compendio de ideas que giran en torno a

un asunto central. Algunas de esas ideas son independientes y autocontenidas, pero están interconectadas a través de los conceptos fundamentales del enfoque que he desarrollado durante años en mi trabajo con escritores de cine y televisión, en investigaciones y como complemento al trabajo docente en universidades y maestrías de escritura creativa.

Cada idea presentada surge de un fundamento común: mi enfoque hacia la escritura creativa. Con este libro, espero haber logrado varios objetivos. Primero, brindar una perspectiva holística para la escritura que parta de ideas básicas, como la estructura profunda, que permita una explicación unificada de los elementos compartidos por la escritura de ficción en la generalidad de los formatos y en las diversas corrientes. Con ello, espero contribuir mínimamente a debilitar algunas barreras que estimo inconvenientes, entre ellas, la separación que pretende colocar en territorios antagónicos las «narrativas convencionales» esclavas de los formatos, de las «narrativas autorales» bendecidas por la «originalidad» narrativa, y que hace uso del término «aristotélico» un poco peyorativamente, como si la mente humana no operara más o menos en un ámbito uniforme. En segundo lugar, quisiera llevar el mensaje de que en el núcleo de las historias que producimos, como en la inmensa mayoría de las actividades humanas, está la figura de la prueba, ese ritual al que recurrimos a cada segundo para reafirmar nuestra conciencia frente al mundo que nos rodea, ese haz o sistema de impulsos y voliciones que, al entrar en contacto con las cosas y objetos del mundo circundante, inevitablemente experimenta un sentimiento de resistencia u obstáculo, tal como lo concebía Wilhelm Dilthey. En tercer lugar, espero que este libro logre exponer con claridad las técnicas que han resultado eficaces en mi consultoría con escritores de toda Latinoamérica y con centenas de estudiantes en la docencia. Finalmente, espero que la compilación de modelos de escrituras, tipologías de personajes y unas cuantas cosas más, sirva como biblioteca de consulta a los escritores nóveles y experimentados, a los consultores de guion, y a los profesores de escritura creativa hispanoamericanos tanto como me ha servido a mí.

Ahora hablemos de la estructura de este libro. Este libro está organizado en cinco partes y una sección de apéndices. La primera sección está dedicada a la estructura. Aquí, no solo se examina la insuficiencia del concepto de estructura como lo presentan la mayoría de los manuales para escritura de guiones y novelas, sino que también se plantea una distinción entre los diferentes niveles de la estructura que corresponden a las diversas fases del proceso creativo: la dramatización de la idea, la generación de eventos externos e internos que nutrirán la trama, el diseño de las estrategias que empleará el escritor para narrar y el pulido final de su obra. El concepto de estructura profunda se analiza de manera exhaustiva, tanto desde el ángulo teórico como del práctico. En esta sección, el lector descubrirá qué tienen en común producciones para el gran público, como **Rambo** de Sylvester Stallone (1982), y obras de autor, como **La noche** de Michelangelo Antonioni (1961). El capítulo proporciona herramientas que permitirán a los escritores obtener un «mapa» con el que podrán orientar su obra desde diversas perspectivas y anticipar una visión global de sus posibilidades dramáticas y narrativas. Esta parte culmina con la presentación de mi modelo general que equipara una historia a un experimento mental.

En la segunda parte presento mi metodología, derivada de la empleada en mi software Escriba. El método de desarrollo sugerido consta de cinco etapas: la construcción de la estructura profunda, la configuración de los personajes, la formulación de los núcleos de acción, la planificación estratégica de la escaleta y la composición final de la obra. Cada fase del método asume y se basa en la estructura establecida en la fase anterior, lo que asegura la coherencia total de la obra: una estructura profunda bien fundamentada garantiza una narrativa sin inconsistencias ni brechas, y una robusta armazón temática; los personajes se diseñan en armonía con esta estructura; los núcleos de acción, resultado de un modelo secuencial, se originan a partir de la estructura profunda, asegurando que la secuencia de eventos cumpla con las demandas estructurales de la historia, y no se limiten a lo que un esquema de pasos predefinidos (como los del paradigma de Field o el modelo del

camino del héroe) considera suficiente para una buena historia; la escaleta se elabora con especial atención a los efectos que el autor busca generar en el público, mientras que la fase de redacción definitiva de la obra se concibe como la consumación estructural de un proceso expresivo coherente y firme.

La tercera parte es un compendio de recursos para la construcción de personajes y se vale de una amplia gama de fuentes de donde se extraen poderosas herramientas de diseño. Muchas de estas herramientas derivan de la psicología o están vinculadas al psicoanálisis, otras proceden de la sociología y de investigaciones experimentales. Cada una de estas herramientas ha sido validada en el ámbito de la enseñanza en maestrías de escritura creativa y en el marco de mis asesorías con escritores de cine y televisión, con notable éxito.

La cuarta parte del libro se dedica a exploraciones complementarias y aborda aspectos como la historia del modelo de los tres actos en los guiones de cine, el análisis del uso de los verbos en la escritura en nuestro idioma y cómo este puede ser aprovechado para enriquecer nuestras historias, los actos de habla y otros temas de similar interés para el escritor.

La quinta parte es una especie de anti-manual y está dedicada a los prejuicios que mantenernos o hemos mantenido los escritores, muchos de los cuales provienen de la fe ciega con la que nos adherimos a verdades que muchos manuales de escritura creativa proponen y repiten.

El libro concluye con un apéndice sustancial que puede servir como un manual de consulta para los lectores. En este apéndice se detallan métodos desarrollados para escribir guiones y novelas (un total de 37 paradigmas, que van desde la conocida pirámide de Freytag, hasta formulaciones recientes, como «El Viaje de la Virgen»). También se incluyen diversas tipologías de personajes, incluyendo la tipología de caracteres de Teofrasto, poco conocida en español en su versión original, y se ofrecen numerosos ejemplos de personajes que ilustran los modelos estudiados. El apéndice sirve como un recurso valioso para aquellos interesados en explorar diferentes enfoques y metodologías en la escritura que no solo

puede enriquecer el conocimiento del lector, sino que también lo invita a cuestionar y expandir sus propias técnicas de escritura, al ofrecerle nuevas perspectivas y posibilidades creativas en su trabajo.

Este es el libro, pues, que tienes en tus manos. Te invito a que abras la ventana de su primer capítulo y que te dispongas a disfrutar del aire fresco de algunas nuevas ideas.

PARTE 1

La estructura

SOBRE LA ESTRUCTURA

En esta primera parte del libro nos ocuparemos del problema de la estructura, entendida como la armazón esencial y compleja de la obra; revisaremos algunas limitaciones derivadas de la concepción estrecha de la noción de estructura que abunda en los manuales de escritura creativa y proporcionaremos las pistas para superarla. A partir de una reformulación adecuada del concepto, revisaremos los elementos destacados de lo que llamaremos la estructura profunda y proporcionaremos algunas herramientas poderosas derivadas de esta nueva comprensión de la estructura. Entre estas herramientas destacan una «brújula» con la cual es posible recorrer las obras con anticipación, y que nos permite avizorar su alcance temático y narrativo, algunos «mapas» estructurales de largo alcance, visiones preliminares del personaje principal como componente esencial de la estructura, y otras herramientas valiosas.

LA RELEVANCIA DE LOS FUNDAMENTOS

Podríamos comenzar nuestro abordaje del concepto de estructura poniéndonos de acuerdo en ciertos preceptos básicos. El primero de ellos es que la mayoría de nosotros considera que la escritura es un acto de liberación: escribimos para sentirnos libres o para expresar nuestra libertad. La página en blanco es un territorio sin restricciones, sin limitaciones.

Lo segundo, es que podríamos aceptar que el ejercicio pleno de esa libertad exige, al menos, un conocimiento básico. Como casi todo en la vida, nos encontramos en medio de dos extremos: el caos de nuestros impulsos por un lado, y el orden de nuestro pensamiento por otro. ¿Cómo ejercer la libertad, entonces, si desde un inicio contraponemos a lo que se supone que es un territorio sin fronteras, la idea del método? ¿Cómo conciliar la libertad absoluta de la creación con la idea restrictiva que está implícita en la noción misma de construcción? Vamos a analizar algunas ideas al respecto.

Podemos reconocer, en primer lugar, la existencia de un prejuicio contra los métodos de escritura que enarbola la defensa de la creatividad. Según este prejuicio, cualquier método riguroso en el campo de la escritura creativa atenta contra la libertad. Sin embargo, es fundamental que comprendamos que la creatividad no es sinónimo de arbitrariedad. La creatividad se define como la capacidad de generar ideas novedosas y originales que poseen valor o funcionalidad. Es un proceso que combina la imaginación con el intelecto para crear soluciones, obras de arte o innovaciones tecnológicas. La arbitrariedad, por el contrario, implica tomar decisiones o generar ideas sin una base lógica, simplemente al azar o sin una justificación razonada o sensata. La actividad creativa no

es una «libertad» sin fronteras, sino que se desarrolla dentro del marco de las restricciones. Un ejemplo de creatividad es el trabajo del miniaturista indio Gajendra Suryakant, quien utiliza granos de arroz, sésamo y mostaza para crear sus delicados dibujos, en lugar de un lienzo tradicional. Vale la pena entender que la creatividad, a menudo, surge de las limitaciones. El estudioso de la literatura Paul Van Tieghem (1871-1948) afirmaba que cada género literario es un molde sobre el que cada artista desarrolla su imaginación.

Para liberar nuestra creatividad, es esencial conocer los límites del territorio en el que la ejercemos. En el caso de la escritura, ese territorio es el lenguaje, el mismo que nos permite comunicarnos en este momento. Quien se dispone a hacer literatura debe aceptar de entrada que ninguna obra, por innovadora que sea, puede situarse más allá del lenguaje. Incluso el poeta, quien crea en el reino libérrimo de la poesía, se ve en la obligación de adecuarse a la estructura del lenguaje. Lo mismo sucede con las novelas, o los guiones, los relatos, las obras de teatro. Quien piensa que está inventando un lenguaje que va más allá de todo lenguaje es ingenuo. Bertolt Brecht, quien transformó la dramaturgia con el teatro épico; Pablo Picasso, el cofundador del cubismo; y Andrei Tarkovski, cultor del cine metafísico, son solo algunos ejemplos de autores que demuestran cómo la libertad creativa siempre se empina sobre un fondo soportado por patrones preestablecidos.

La segunda idea en la que, muy probablemente, coincidimos es que a nadie le gusta utilizar fórmulas para escribir. Rememoro en este instante la primera clase del taller «Cómo contar un cuento», al que asistí en los años ochenta y que era dictado por Gabriel García Márquez. Aquel día, tras las presentaciones de rigor entre el pequeño grupo de discípulos que acompañaban al Gabo, García Márquez entró en materia y lo primero que dijo fue que para escribir guiones no existía ninguna fórmula. Esa misma tarde comenzamos con el trabajo de escribir un guion colectivo, que era una suerte de versión de El amor en los tiempos del cólera, pero protagonizado por niños. Y, acto seguido, García Márquez nos comenzó a guiar en la tarea de escribir aquel guion sin atención a fórmulas, solo guiado por sus principios.

Con la anécdota solo quiero resaltar otro aspecto de mi argumento: la diferencia entre fórmulas y principios, tanto en la naturaleza como en el arte. Ya lo decían autores como Stephen Covey, en sus libros sobre efectividad en los negocios, y Robert McKee, en sus obras sobre guionismo. Las fórmulas se refieren a la codificación de diversas actividades en distintos ámbitos: ciertos códigos dictan las conductas apropiadas dentro de una cultura específica, desde cómo vestirnos hasta cómo dirigirnos al presidente. De igual manera, existen fórmulas para escribir un guion, un cuento o una novela. En el campo de la escritura creativa, estos códigos han evolucionado hacia plantillas o formatos. Es natural que, como ocurre con otros códigos culturales, nos rebelemos contra esos formatos que pretenden estructurar las historias y definir los modos de relatarlas considerados «aceptables». Es importante recordar, además, que los códigos son relativos y convencionales, no universales. En el hemisferio occidental, por ejemplo, estamos acostumbrados al modelo «aristotélico», que exige un comienzo, un desarrollo y un desenlace. En cambio, en culturas como la china, la japonesa y la coreana, la preceptiva ha aconsejado el uso de modelos narrativos distintos, como el Kishōtenketsu, que contempla «actos» y «movimientos» muy diferentes a los nuestros.

Volvamos a los principios. Los principios son otra cosa: fundamentos inmutables en la vida, como el hecho de que nacemos y en algún momento moriremos. Nadie tiene la libertad de no envejecer o de evitar la muerte, por más que intente subvertir todas las fórmulas disponibles para hacerse inmortal. En el ámbito de la comunicación, un principio fundamental es que necesitamos crear sentido y compartirlo con otros seres capaces de entender lo que deseamos comunicar. Ningún escritor novato, por más ambicioso e inconforme que sea, renuncia a producir sentido y compartirlo, porque eso es lo que todos buscamos al escribir. Como afirmaba el célebre psiquiatra francés Jacques Lacan, estamos constituidos por el lenguaje, esa es nuestra mayor libertad y nuestra absoluta limitación.

Lo ideal tanto para el escritor que se inicia como para el profesional es no confundir las fórmulas (y los formatos) con los

principios. Un formato, si se quiere, es el que proviene del trabajo de Joseph Campbell a través de las diferentes interpretaciones del llamado «Viaje del Héroe», expuesto por Campbell en su libro **El héroe de las mil caras**. Cuando aplicamos el «Viaje del Héroe» como formato, pretendemos que toda historia, cualquiera que sea, deba ser narrada paso a paso tal como lo señala el formato narrativo. Un principio es una premisa constituyente, por ejemplo, la que señala como requisito para el drama clásico que exista un conflicto que se manifieste en acciones y reacciones. A partir de la anterior consideración, uno puede ver la similaridad dramática de obras como **El Ángel Exterminador**, de Luis Buñuel (1962), **Seom**, de Kim Ki-duk (2000), **Kandahar**, de Mohsen Makhmalbaf (2001), y **El Rey León**, de Roger Allers y Rob Minkoff (1994) para el grupo Disney, que atienden todas a los mismos principios dramáticos, aunque hayan sido narradas en «formatos» narrativos diferentes.

En este libro tomaremos sana distancia de las fórmulas, lo cual no quiere decir que desechemos lo que de bueno puedan tener muchos de los formatos conocidos. Fijaremos nuestra atención, eso sí, en los principios.

PRECISANDO LA NOCIÓN DE HISTORIA

Las historias, cualquiera sea la definición que les demos, son construcciones que hacemos con nuestras palabras todos los días de nuestra vida. Podríamos decir que, cada vez que hablamos, queremos contar una buena historia. Piensa en tu cotidianidad, en tus necesidades básicas. Digamos que tienes sed o que tienes hambre (o que tienes sueño) y que hay una persona de confianza junto a ti. Si tienes sed y sientes cansancio y quieres que la persona que está cerca de ti vaya al refrigerador y te traiga un vaso de agua ¿Qué haces?... Inventas una pequeña historia, muy sencilla, muy directa, pero que debe tener todos los componentes de una buena historia y la cuentas: el resultado debe ser efectivo, debe conmover, debe crear reacciones emocionales y mover a quien la escuchó a emprender una acción. Si tu historia funciona, entonces, tu persona de confianza regresa con un vaso de agua helada y te lo entrega gustosa, tú apagas la sed, alcanzas la satisfacción de haber convencido a tu escucha y esa persona siente que ha hecho una buena labor: todo eso ha logrado tu historia.

Consideremos la hipótesis contraria: supón que tu historia no convence y que el relato que hiciste de ella fracasó, que tu escucha oyó con poco interés tu requerimiento, calificó tu solicitud como un acto de pereza, te sugirió que te sirvieras tú el vaso de agua y te dio la espalda. Entonces parece que creaste una mala historia o la contaste muy mal (o ambas cosas). Y en el plano puramente de la historia que urdiste; ¿Qué pasó en el primer caso, qué pasó en el segundo? ¿Qué diferencia una historia que es capaz de convencer, conmover e incluso mover a las personas a que emprendan acciones, de las historias que son poco convincentes y que

naufragan sin que quien las crea logre sus intenciones? Hay algunas preguntas que nos pueden orientar hacia la posible respuesta.

La primera pregunta que podemos hacer con relación a lo que es una historia es a quién le ocurre la historia, de quién es la historia. Esta pregunta es pertinente porque detrás de cada historia hay alguien afectado por ella. Una manera técnica de hacer esta pregunta es quién es el personaje principal de tu historia. Volviendo a nuestro relato hipotético de tu «yo sediento», si estás escribiendo para que alguien te traiga un vaso de agua, lo primero que haces es construir al personaje principal de la historia que, en este caso, está inspirado en tu propia persona. Digamos que tu personaje principal es una versión de ti mismo o, con más precisión, que el personaje principal es tu «yo sediento». Date cuenta de que ese personaje es muy importante para tu historia: si su sed convence, si este personaje llega a conmover, entonces tendrás más pronto que tarde en tus manos el codiciado vaso de agua fría que tanto necesitas.

Dejemos a un lado por un momento lo que tu interlocutor, o el receptor de tu historia pueda conocer de ti como «persona» (las «personas» también son construcciones, así que no se diferencian mucho de los personajes, pero tampoco de eso vamos a hablar por el momento). El asunto es que si tienes un personaje bien construido y sabes introducir algunos aspectos de tu personaje en la historia, probablemente tu historia irá por buen camino. ¿Cuáles son estos elementos? Menciono alguno de ellos. Por ejemplo, qué tan importante es para el personaje que sacie su sed y cuánto está en riesgo para él si su interlocutor no lo ayuda a que beba agua. Y también, cuál es la necesidad vital que se esconde detrás de esa urgencia de hidratarse a la que remite la historia. Es bastante probable que, si incorporas en tu relato elementos que hagan ver estos dos aspectos —que el personaje tiene carencias que se esconden detrás de su sed del momento y que si no logra suplir esa necesidad recóndita va a padecer las consecuencias— entonces muy probablemente ya tienes ganada más de la mitad del vaso de agua.

Si tu historia convence es porque tiene un carácter universal y habla de una necesidad humana. De hecho, todo el mundo ha experimentado la sed, todos sabemos las consecuencias que

experimenta cualquier ser vivo si no se hidrata. Lo que has hecho, muy probablemente sin tener la conciencia, es estructurar las bases de tu historia para darle la mayor fortaleza. Por lo demás, todos somos expertos construyendo historias, nuestro cerebro está hecho para eso, sobre todo para las historias cotidianas de supervivencia. Pero estamos a mitad del camino.

Has diseñado de la mejor manera posible el personaje principal y el conflicto de la historia pero, aun así todavía falta un asunto muy importante: una historia funciona no solo por lo que cuentas, sino también por cómo la cuentas. Eso es lo que suele llamarse el *storytelling*, que está tan en boga. A la hora de contar la historia uno suele hacerse otras preguntas, por ejemplo. ¿Cómo voy a contar mi historia? ¿Por dónde voy a comenzar a contarla? ¿Cuáles son los puntos débiles y los puntos fuertes? ¿De qué manera logro captar el interés de quien me escucha o lee lo que relato? ¿Cuáles son las sorpresas que tengo reservadas? Las opciones son muchas, y cada una de ellas tiene sus fortalezas y debilidades. Puedes comenzar, por ejemplo, hablando de un asunto aparentemente secundario para crear curiosidad, o hacer una presentación del personaje que muestre el vínculo entre el personaje principal y su interlocutor o, quizás, optar por un efecto espectacular, por ejemplo la puesta en escena de un ahogo que demuestra cuánto te hace falta el líquido vital. La verdad es que las opciones son muchas y cada una obedece a una estrategia: esto también tiene que ver con el arte de construir historias.

Ahora vamos a elevar todos estos temas sobre las historias y el arte de contarlas a otro nivel. Lo haremos formulando una pregunta que parece obvia, aunque no lo es tanto: ¿De qué hablamos cuando hablamos de «historia»? En otras palabras, ¿todos entendemos lo mismo cuando utilizamos este término que solemos dar por sentado?

En primer lugar, podemos decir que la palabra historia llega al español a través del latín historia, que a su vez la toma del griego ἱστορία (historía), término que hace referencia al conocimiento adquirido mediante investigación, relato o testimonio. En su acepción actual, sin embargo, bien puede referirse, según el

Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española (RAE), a *una narración y exposición de los acontecimientos pasados y dignos de memoria, sean públicos o privados*, a *una narración inventada*, o también, *a un conjunto de los acontecimientos ocurridos a alguien a lo largo de su vida o en un período de ella*. En francés, según el **Dictionnaire de français Larousse**, una historia (*histoire*) es *un relato sobre hechos o personajes reales o imaginarios que no sigue reglas fijas; anécdota destinada a divertir o entretener*. Es importante destacar, debido a la influencia que el inglés tiene en nosotros los hispanohablantes, que ese idioma distingue entre dos palabras que en español se traducen como «historia» *story* (*relato de personas y acontecimientos imaginarios o reales con fines de entretenimiento*) y *history* (*todos los acontecimientos que sucedieron en el pasado*).

Más allá de cualquier complicación etimológica o semántica, la definición de historia en el ámbito de la escritura es problemática. La primera razón es de índole histórica: la palabra "historia" ha designado, en el ámbito del análisis literario y la narratología, a través de los años, conceptos diversos. También, el término historia ha compartido aspectos parciales de su significación con términos como «fábula», «relato como historia», «trama» (*plot*) y otros. La segunda razón es de índole teórica; la perspectiva semiótica y narratológica, por ejemplo, se inclina por llamar «historia» al contenido de lo que contamos, y estima que la historia de alguna manera preexiste al relato, mientras que la perspectiva cognitiva, seguida por autores como Sternberg y Bordwell, ve la «historia» (a la que reservan el nombre de «fábula») como el producto posterior que resulta de la reconstrucción que hacen los lectores o espectadores a partir de los datos que les entrega la trama (a la que llaman «sujeto» o «Syuzhet»). Para no adentrarnos en este asunto, que es más laborioso que complicado y en el cual han participado desde los formalistas rusos hasta algunos renombrados escritores, en este libro y en mi enfoque entenderemos la historia como la construcción ordenada cronológicamente, y entendida en su encadenamiento lógico causal que el escritor presupone como contenido previo a partir del cual construye una «trama» mediante

la cual relata la historia. O, en palabras muy sencillas: la historia es lo que se cuenta (con su lógica intrínseca y un ordenamiento cronológico de acuerdo con la noción del tiempo que se postula en el mundo de la historia), y el relato, discurso o trama es el constructo que se utiliza para contarla.

A partir de esta definición, vamos a precisar cuál el tipo de historia que consideraremos en el modelo de nuestro enfoque. Nos interesaremos en el tipo de historia que giran alrededor de un personaje, a quien llamaremos personaje principal, a quien le sucede algo significativo, tanto para el personaje, como para los lectores o espectadores. Llamaremos a ese tipo de historia, que para nosotros tiene una notable presencia en las civilizaciones humanas, «historia dramatizada», pero la nos referiremos a ella simplemente como «historia». Nuestra definición operativa será:

> *Una historia es algo que le sucede a alguien y que significa algo.*

Y agregaremos como una de sus características principales que:

> *Una historia dramatizada tiene lugar cuando una esencia se pone a prueba en virtud de una circunstancia.*

Agreguemos, por último, algunas características que definen las historias, tal como la concebimos.

> - Las historias hablan de coyunturas de identidad que tienen lugar en el seno de coyunturas circunstanciales.
>
> - Las historias ponen a prueba una identidad (la del personaje principal) cuando las circunstancias se agravan sostenidamente.

En lo que sigue, utilizaremos esta noción de historia dentro de nuestro modelo y la sustentaremos, tanto en términos prácticos

(esta noción te permitirá desarrollar los mejores guiones y las novelas más profundas y convincentes), como en el aspecto teórico (en la parte 4 de este libro encontrarás el modelo teórico que sustenta nuestro método y que se basa en una equivalencia entre las historias tal como las concebimos y los experimentos mentales).

Pero antes, para que esta noción despliegue toda su potencia, revisaremos primero en profundidad el concepto de estructura, y pasaremos a explicar nuestro método.

LA VERDADERA ESTRUCTURA

Muchos entienden por estructura el orden de las partes que componen una obra. Pero la estructura de un guion o de una novela —tal como sucede con la estructura de una canción, de un poema o de un discurso político— no es nada más un ordenamiento. La estructura de cualquier texto narrativo es bastante más compleja.

Voy a detenerme brevemente en los ejemplos: la estructura de una canción no es solo la disposición de los versos y el estribillo; hay otras estructuras implicadas en una obra musical, por ejemplo, la estructura armónica. Quien desea elaborar un discurso político no se limita a ordenar sus argumentos (los retóricos llaman a esta etapa en el proceso retórico «dispositio»), sino que previamente debe estructurar las ideas y los conceptos que posteriormente desarrollará (esta etapa se llama en la retórica clásica «inventio»). Hasta para quien diseña una mentira o un chiste en la vida cotidiana necesita construir una estructura por niveles: la realización de una mentira exitosa exige tanto la construcción previa de una mentira bien fundamentada como la ejecución eficaz de una mentira bien relatada. La construcción de la estructura armónica (en el campo de la música), la construcción de la estructura conceptual (en el campo de la retórica) y el diseño de la mentira bien fraguada (en el ámbito de nuestra retórica cotidiana) constituyen la estructura profunda de una estructura en sí misma compleja.

De nuevo, sumerjámonos por un instante en el problema teórico antes de emerger hacia el asunto práctico de estructurar una historia como la que quieres contar. La necesidad de hablar de estructura no se reduce al campo de la escritura creativa o a la escritura de guiones, sino que también ha sido abordado en los estudios sobre la lengua. La distinción entre un nivel profundo de organización gramatical y un nivel de superficie de la estructura de las oraciones

es un aspecto importante de la llamada gramática generativa postulada por el lingüista norteamericano Noam Chomsky. De acuerdo con el modelo formulado por Chomsky en los años setenta, toda expresión lingüística conjuga dos instancias: una del «lado semántico» (que corresponde a la pregunta «¿qué digo?»), y otra del «lado de la expresión» (que corresponde a «¿cómo digo lo que digo?»). Como se ve, Chomsky no hablaba de la «estructura» de las oraciones, sino que distinguía entre varios niveles de estructura, la semántica y la sintáctica. A.J. Greimas, el renombrado teórico de la semiótica narrativa, formula también un modelo multi-estructural que denomina «el recorrido generativo». Según el modelo de Greimas, la estructura de un texto (de cualquier texto) comprende varios niveles relacionados entre sí.

Con un guion o una novela ocurre lo mismo; de hecho, cuando hablamos del tema del guion o de la novela, estamos aludiendo a un nivel de la estructura, un nivel profundo que articula los «sentidos últimos» del guion o la novela (por ejemplo, este guion habla de la justicia y la injusticia; esta novela habla del odio y el amor; o del egoísmo y el sacrificio, etc). De la misma manera, y sin darnos cuenta, cuando discutimos la trama de un guion o novela, operamos en un nivel intermedio, en el cual consideramos las funciones de los personajes referidas a la acción dramática (por ejemplo, en este guion el protagonista es fulano y persigue tal objetivo, el antagonista es mengano, etc). Finalmente, cuando discutimos las estrategias de nuestra escaleta, es porque estamos trabajando en un nivel de superficie que manifiesta la disposición definitiva de los eventos en el guion (por ejemplo, sin comenzamos con un *flashback*, si hacemos una anticipación, etc): el orden de los acontecimientos en el tiempo, lo que se denomina el rol temático de los personajes (si el personaje es monje o es presidente, por ejemplo), la focalización, etc. Si bien el modelo de Greimas es más complejo, establece la misma idea: que la estructura de una novela o un guion es una estructura por niveles. Y en este libro veremos cuán importante es entender que lo que requiere una obra es emprender el correcto desarrollo de la estructura a cada nivel y la adecuada articulación entre los diversos niveles.

No es muy útil llamar «estructura» solo a un aspecto de la estructura. Si el conflicto principal de un guion o de una novela no está motivado, el guion o la novela tienen un problema de estructura. Si el tema pretendido de una tal obra no se dramatiza en el conflicto, también la obra tiene un problema de estructura. Igual sucede cuando los personajes están mal construidos o cuando el tema no está correctamente dramatizado. Un guion o una novela requieren de estructuración en sus distintos niveles, porque, simplemente, como ocurre con cualquier texto, si no se atiende a su estructura múltiple, se producen problemas de significación.

La simplificación según la cual la estructura de una novela o un guion se reduce a la simple ordenación de los eventos de la historia se hace evidente en la obra de algunos de los más conocidos autores de manuales de escritura de guiones de cine. Robert McKee sostiene que la estructura del guion es:

> *... una selección de acontecimientos extraídos de la vida de los personajes, compuestos con la finalidad de crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y exprese una visión también específica de la vida:*

Por su parte, Syd Field asegura que la estructura de un guion es:

> *... una progresión lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática*

Ambos autores se refieren a una etapa importante en la elaboración de un guion. Pero también incurren en una simplificación según la cual basta con «ordenar» de manera adecuada los hechos del «mundo real» para que un guion tenga una buena estructura. Y eso es como exigirle a un cantante que no se olvide de la letra de su canción y a la vez permitirle que descuide la melodía, o como pedirle

a un orador que se esmere en cada uno de los momentos de la presentación de sus argumentos, sin exigir la coherencia y la consistencia de sus contenidos. Hacerle creer al escritor que los «acontecimientos de la vida de los personajes» vienen ya en sí mismos «estructurados» y que es suficiente con ordenarlos adecuadamente, porque la «estructura» está en la vida, es invitarlo a que abandone asuntos fundamentales de la escritura dramática en aras de una metodología superficial. Y más de un escritor que se inicia pone sus esfuerzos en la «estructura» entendida únicamente como forma, como formato, como una vestidura de la historia. Pero lo que requiere el escritor es lo mismo que requiere el chef de cocina y es lo mismo que requieren todos los creadores: estar atentos a todos y cada uno de los componentes de la estructura, a los ingredientes de su cocina. En el guion, en la novela, en un cuento, todo es estructura.

LA ESTRUCTURA DE LAS HISTORIAS QUE NARRAMOS

Ya comentamos lo importante que es distinguir entre la estructura «relatora» y la estructura «relatada» de la historia, entre la estructura de lo que se cuenta, y la estructura del relato que cuenta lo que se cuenta. Un buen relato (un cuento corto, un buen chisme, un buen chiste) es aquel que comunica contenidos interesantes de manera interesante. Claro que existe el *storytelling* vacío y pirotécnico, que tiene buenos resultados y también existen los malos relatores de chistes que cosechan éxitos. Pero sin duda lo ideal es que la excelencia de una obra esté garantizada desde la etapa de su confección hasta el momento de su manifestación como relato. Por eso es importante conocer un poco más sobre la estructura de las historias. Vayamos a los ejemplos.

Cuando leemos un relato como el famoso micro-cuento de Augusto Monterroso, **El Dinosaurio**, cuyo texto íntegro reza:

Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí.

No solo nos sorprende la súbita irrupción de un dinosaurio en medio del relato, sino que nos seducen una o varias historias posibles que enseguida nuestra mente se imagina. Y, sin que estemos demasiado conscientes de ello, tratamos de reconstruir cada una de esas historias con sus causas y sus efectos, su antes, su durante y su después. Digamos que nos imaginamos cosas como:

Historia Posible 1:
1) Hubo un hombre, o una mujer, o un niño, en un antes cuando no había dinosaurios, o cuando los dinosaurios no estaban allí.
2) Sucede que en algún momento apareció o irrumpió un dinosaurio.

3) Y antes de que el dinosaurio estuviera allí, tuvo lugar un acontecimiento (una persecución por parte del dinosaurio o quizás alguien que perseguía al dinosaurio o quizás...) y el objetivo de esta persecución era que el dinosaurio desapareciera o que, en algún momento de un futuro que ya es pasado, el dinosaurio ya no estuviera allí.
4) Pero, cuando despertó (¿el perseguidor?, ¿el perseguido?, ¿o quizás el dinosaurio acosado por el perseguidor?), el dinosaurio todavía estaba allí.

O quizás no fue nada de eso, quizás...

Historia Posible 2:
1) En el comienzo, hubo un dinosaurio que todavía no estaba allí.
2) Y hubo una irrupción de eso que no estaba allí (¿El dinosaurio se despertó en un mundo que no le pertenecía?).
3) Y luego el dinosaurio tuvo la intención de salir de allí y tuvo lugar un acontecimiento (¿Una lucha? ¿Una huida? ¿Un intento del dinosaurio de salir de allí) que culminó en el hecho de que:
4) Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí?...

Y así por el estilo. El punto aquí no es descubrir la verdadera historia del dinosaurio de Monterroso, sino insistir en que las historias, esas que diseñamos en un mundo posible y que luego contamos para que alguien más las reconstruya en su mente, tienen, en sí mismas, una estructura interna. La estructura narrativa de una historia, entendida como la secuencia cronológica de acontecimientos que afectan a un personaje en una relación de causa y efecto, ha sido descrita a través de los llamados programas narrativos del reconocido investigador A.J. Greimas, que se articulan de la siguiente manera:

Fases de una historia

Contrato

Una historia se inicia cuando, a partir de un estado inicial de cosas, un evento da inicio a un programa de transformación: este primer elemento de la cadena de acciones que conforman una historia corresponde a lo que los paradigmas de escritura de guion norteamericanos llaman «detonante» o «incidente incitador», pero aquí se refiere a un elemento lógico, no a un elemento que necesariamente aparece en el guion, en la película o en la novela.

En otras palabras, el contrato no alude a un momento obligatorio que se muestra en el guion o en la novela, sino a una fase que es necesaria dentro de la lógica de la historia. Es posible hacer que el contrato se infiera del relato sin necesariamente mostrarlo. Eso es precisamente lo que sucede en la película **El sabor de las cerezas**, de Abbas Kiarostami (1997), en la que el personaje principal, el señor Badii, busca un sepulturero porque en algún momento previo a lo que aparece en la película, decidió suicidarse, aunque jamás se muestra en el filme la razón o el acontecimiento que provocó tal decisión. La circunstancia que detona la voluntad de suicidio de Badii está presupuesta lógicamente y no es mostrada: pertenece a la estructura lógica de la historia y no a la estructura discursiva del guion. O, dicho de otra manera, se encuentra en la historia que reconstruimos mentalmente, no en la trama de la película que vemos.

Adquisición de la competencia

Cumplir con un contrato requiere de la preparación adecuada (lo que, según los manuales norteamericanos para la escritura de guiones y novelas, debe realizarse en el «Acto 2»). La lógica y el sentido común sugieren que esta preparación se adquiere mediante esfuerzos que hacen al personaje competente para desempeñar su misión, y la adquisición de esas competencias constituye el segundo paso lógico en la estructura narrativa de la historia. Luego, en la trama, el esfuerzo que un personaje debe realizar para alcanzar un objetivo basado en el contrato puede mostrarse completamente, resumirse o incluso omitirse en una elipsis para que el lector o el espectador lo infiera. De nuevo: una cosa es lo que se muestra en la trama que relatamos y otra cosa es lo que inferimos o presuponemos que sucede en la historia.

Realización

Toda historia avanza hacia el objetivo definido en el contrato, y el logro o la falta de este se conoce como realización. La realización es un estadio lógicamente presupuesto porque las historias apuntan a un resultado que se obtiene o no se obtiene. Los modelos de

escritura creativa se refieren a la realización cuando hablan del clímax y de los resultados que devienen del clímax. La mayoría de los guiones y de las novelas se esmeran en mostrar el clímax y sus consecuencias, aunque hay excepciones, y un filme o novela puede perfectamente concluir antes de que se produzca el clímax o antes de que se conozca el resultado. Lo que esto quiere decir es que a veces lo importante de lo que queremos contar es el resultado, y otras veces, lo importante es el esfuerzo que se emprende para lograr el resultado, así que todo depende de la historia que queramos contar y del guion o novela que queramos escribir. La realización es una etapa obligatoria de la historia y una etapa optativa del relato (o, como podemos decir con propiedad, del discurso). Esto, a pesar de lo que indican los modelos «paradigmáticos» más conocidos.

Sanción

La sanción corresponde a la etapa de evaluación de los resultados de la historia: se emprende una acción con un propósito específico, y resulta muy frecuente que se lleve a cabo la evaluación del logro o el fracaso de ese propósito. En el ámbito de la escritura de guiones y de la novela, hablamos de la premisa o de la moraleja, pero en el nivel de la lógica de la historia, lo que esto significa es que las historias, en sí mismas, suelen tener un sentido: las cosas pasan para decirnos algo, que evaluamos de alguna manera. Y de nuevo, cuando relatamos, en la trama que construimos, hacemos explícita esa evaluación cuándo nos convenga, siempre tomando en cuenta lo que dicen en sí mismas las acciones que estamos narrando.

¿Por qué explicar algo tan evidente? Porque se trata de una distinción fundamental que se repetirá a lo largo del libro: debemos diferenciar entre la estructura de la historia que queremos contar y la estructura que elegimos para «armar» la trama que nos permite narrarla.

También desde el punto de vista de nuestros lectores y futuros espectadores esto es cierto. Hay que tomar en cuenta que cuando escribimos, el lector evalúa (a veces inconscientemente) tanto

nuestra pericia como contadores de historias como nuestra experticia en el diseño de la historia original en su consistencia lógica. E inversamente, cada vez que escribimos, como novelistas o guionistas, diseñamos la estructura lógica de una historia y ordenamos los acontecimientos y mostramos o no los elementos de esa estructura primaria según nos convenga: son dos momentos creativos distintos. Por supuesto, el proceso de creación no respeta estos niveles y en general procedemos de manera desordenada. Pero creer que una buena obra de ficción es solo aquella que sorprende minuto a minuto al espectador equivale a pensar que uno puede crear un manjar exquisito simplemente agregando ingredientes, sin tener en cuenta la calidad de lo que se agrega. Si cuando despertó, *el dinosaurio todavía estaba allí*, es porque ese era el momento preciso para que el lector descubriera las mil fascinantes historias que el monstruo antediluviano desenterró de la mente del lector en el momento de su despertar, cada una con su lógica inusitada. Nadie puede negar que Monterroso no solo sabe cómo armar un excelente relato, sino también cómo escoger los mejores ingredientes a la hora de concebir su historia.

ADENTRÁNDONOS EN LA NOCIÓN ESTRUCTURA

Voy a reiterar muchas cosas que ya he dicho, dada la importancia de lo que está en juego para un escritor cuando se habla de estructura.

Lo que suele llamarse la estructura de un guion no es toda la estructura del guion. Lo mismo pasa con una novela, con un cuento y con esta oración que acabo de escribir. La estructura de esta oración, de la oración anterior y de las que vienen, no se reduce al ordenamiento de las palabras; esa es solamente su estructura morfosintáctica, diría un lingüista. Es cierto que el sujeto de una oración en español suele escribirse antes del predicado, pero ahí no acaba todo.

Un texto académico ya clásico, el **Diccionario razonado de la teoría del lenguaje** de A.J. Greimas. Courtés, define la estructura como una entidad autónoma de relaciones internas construidas en jerarquía. Y si esta definición se aplica al estudio de los guiones y de las novelas, lo que quiere decir es que atender a la estructura de un guion o novela incluye, tal como señalan los manuales de escritura creativa, ocuparse de la progresión de las escenas, de las secuencias y de los actos. Pero, para ello, hay que ocuparse previamente de los estados sucesivos de los personajes, de las relaciones de cada personaje con la meta de la historia, y de las funciones que cada uno desempeña con relación a la acción principal que «mueve» la historia. Y, en un tercer nivel, considerar el conflicto del personaje principal y los temas que desarrollan la historia. En pocas palabras y en orden inverso: hay aquello de lo que hablo y postulo (el tema o los temas), hay lo que cuento para hablar de eso (la historia o fábula que armo para desarrollar el tema y erigir mi alegato) y hay, por

último, mi manera de tramar y contar la historia que quiero contar. Todos estos aspectos definen niveles en la estructura.

Trabajar en la estructura de un guion o una novela es, entonces, abocarse al diseño orgánico de su «red de relaciones construidas en jerarquía», en varios niveles. Evaluar la estructura de un guion o novela no se reduce a evaluar en qué orden se disponen los eventos y a considerar cuál es el impacto que tiene el manejo de la información en el espectador a medida que progresa el relato, aunque este también es un aspecto muy importante de la estructura.

Todos los problemas que puede tener un guion o una novela son problemas de estructura. Si el tema pretendido de la obra no se dramatiza en el conflicto, la obra tiene un problema de estructura. Igual sucede con el diseño de los personajes y con la construcción de cualquier otro aspecto significativo. Una obra narrativa, cualquiera que sea la manera cómo se le construya, tiene una estructura compleja porque se construye dentro del lenguaje y es imposible trabajar con el lenguaje sin tener que resolver problemas de estructura, así sea que uno sienta que está resolviendo «problemas creativos» y nada más.

Unas cuantas veces he tenido que asesorar o analizar guiones que ya tienen «estructura», entendida ésta como la adecuación del guion circunscrito a un «modelo» que el guionista ha agenciado diligentemente. Generalmente, estas adecuaciones toman como referencia el conocido paradigma de Syd Field o el modelo del «viaje del héroe»: la estructura entendida como una cobertura que se aplica desde el exterior del guion hacia su interior. Cuando el guionista, en esos casos, muestra dónde ha ubicado el «incidente incitador» y cuáles son los «puntos de giro», suelo preguntar: *¿Y qué es lo que gira?* La pregunta, siempre surgida en un ambiente de mutua colaboración, desemboca en la conclusión de que todo en una obra de ficción es estructura, que la elaboración de una obra narrativa requiere de la urdimbre delicada de todos sus componentes. Y lo que requiere el escritor, ya lo dije y lo repito, es lo mismo que requiere el chef de cocina y lo que requieren todos los creadores: estar atentos a todos y cada uno de los componentes de

su guion o su novela, a los ingredientes de su cocina, a las relaciones que entran en concierto en su creación.

De manera que, si quieres estructurar tu guion o novela, debes proceder, aunque no necesariamente en ese orden, a:

1. Escoger a quién le ocurre la historia (el personaje principal) y articular las acciones que lo impactarán. Construir sólidamente el conflicto y la estructura de las acciones. Muchos manuales prestigiosos abordan este aspecto con algunas pinceladas y recomendaciones generales. Este es el trabajo de lo que aquí llamamos la estructura profunda.
2. Crear el universo de la historia con sus leyes, y los personajes con sus perfiles completos.
3. Diseñar la secuencia y los núcleos de acción capaces de sustentar una sinopsis o un argumento. Esta es la estructura narrativa. Los principales autores de manuales de guion se centran en este aspecto de la estructura, aunque, muchas veces, se enfocan casi exclusivamente en este aspecto.
4. Armar la trama con su estrategia expositiva, y prepararla para el suspenso y la sorpresa.
5. Escribir la obra.

Estas son las bases de mi método, del cual te hablaré más adelante.

IDENTIFICANDO AL PERSONAJE PRINCIPAL

Toda historia es la historia de un personaje particular: el personaje principal. El personaje principal es el núcleo de la estructura profunda y, además, la bisagra dramática que permite la conexión entre la experiencia vivencial, intelectual y emocional que brinda la historia, y la emocionalidad del lector o espectador. Se podría decir que el personaje principal es una delegación del espectador en la historia, es su lugar de fruición, de significación y de experimentación de los eventos de la historia. Lo que esto quiere decir, en particular, es que el espectador vive la experiencia de la historia como quien arriesga una parte importante de sí, y que expone sus emociones y pone a prueba sus apreciaciones, a través del personaje principal. El personaje principal cumple con varias funciones en la estructura dramática. A saber:

- En primer lugar, el personaje principal representa un aspecto de la naturaleza humana que se pone a prueba en la historia y constituye el dispositivo narrativo que permite dramatizar el tema moral.
- En segundo lugar, el personaje principal constituye el foco que liga y da cohesión a los eventos de la historia: casi todo lo que sucede en la historia tiene lugar precisamente porque afecta directa o indirectamente al personaje principal.
- En tercer lugar, es a través del personaje principal como el espectador o el lector le confiere sentido a la historia. Gracias a su empatía con el personaje principal, el espectador o lector coloca en contexto el significado de lo que sucede en la historia y comprende cómo lo afectarían estos acontecimientos y, con

ello, cómo lo afectan las creencias y los valores que el personaje principal representa.

- En cuarto lugar, el personaje principal constituye el núcleo de atracción de las reacciones emocionales del espectador: una vez comprendidas e internalizadas las motivaciones del personaje principal, el espectador o el lector reacciona en consonancia con las respuestas emocionales del primero. El público vive emocionalmente la historia a través del personaje principal.

La denominación personaje principal no coincide enteramente con la de protagonista, si entendemos por tal un personaje que tiene asignada una tarea visible en la historia, y que lucha por alcanzar una meta externa y enfrenta obstáculos de diferente naturaleza. Muchas veces el personaje principal asume esta posición heroica: la de poner a prueba la motivación profunda que determina su conducta, mientras lucha por alcanzar un objetivo externo. Otras veces, el personaje principal se coloca en una posición diferente con relación a la tarea y los papeles se reparten: hay un personaje que debe ejecutar la tarea externa (el protagonista), mientras que el personaje principal participa en ella desde una posición diferente, por ejemplo, ayuda a que el protagonista alcance su meta, se opone a la realización de la tarea o, incluso, asume el papel de antagonista, disputando la meta. Más adelante, veremos varios ejemplos de esto.

En resumen: el personaje principal construye la apreciación subjetiva de la historia, con independencia de otras funciones: el personaje principal puede ser o no el protagonista o, incluso, puede llevar a cabo ciertas funciones narrativas; por ejemplo, que el punto de vista principal de la historia sea el punto de vista del personaje principal (vemos la historia a través de sus ojos o, al menos, vamos conociendo los acontecimientos de la historia junto con el mencionado personaje), o que el personaje principal sea el narrador de la historia. Pero lo que caracteriza al personaje principal es su función de centro dramático y puede haber un personaje narrador, o un personaje cuyo punto de vista impere en la historia, diferente al personaje principal.

Algunas historias tienen varios personajes principales cuyas tramas se desarrollan en paralelo. En esos casos, todo lo dicho hasta ahora vale para cada personaje principal.

Con todas estas claves, podemos identificar al personaje principal.

NO TE CONFUNDAS CON EL PERSONAJE PRINCIPAL

La escritura de ficción requiere un ejercicio constante de acercamiento y alejamiento de los personajes. En esta rutina, aprendemos a disociarnos: todos los escritores somos, de algún modo, intencionalmente esquizofrénicos. En esa simulación que es todo acto de escritura, mantenemos un equilibrio inestable. Y esta inestabilidad está dada por la posición que ocupamos con relación al mundo que estamos creando. Queremos construir un universo que sea independiente de nosotros, que se rija por su propia lógica y tenga sus leyes propias, pero ese universo es el fruto de nuestra propia creación y es parte de nosotros mismos. Es lo que nos sucede con los hijos: queremos que sean como nosotros y, a la vez, les deseamos que sean independientes, libres de nuestras peores influencias. El resultado de todo esto es que nunca podemos ser objetivos, ni con los hijos, ni con las novelas o los guiones.

Para los escritores, la mayor dificultad está en el trabajo con el personaje principal, que siempre está demasiado cercano a nosotros. Cuando creamos un ser ficticio para que experimente el mundo de nuestra historia, no tenemos más opción que modelar su visión del mundo con las únicas herramientas que conocemos: nuestra propia percepción del mundo en que vivimos. Esto vale para todos los aspectos del personaje principal: sus pensamientos, sus sensaciones, sus emociones, sus limitaciones. No conocemos otros pensamientos que los nuestros, ni otras sensaciones que las que sentimos, ni prejuicios que no sean los que suscribimos. Y, sobre todo, no conocemos otra subjetividad que la nuestra. El personaje principal, por naturaleza, está hecho con pedazos de lo más hondo de nosotros.

Lo más característico del personaje principal es que usualmente comparte con nosotros nuestro lado más oscuro: nuestras dificultades, nuestras limitaciones, nuestras vergüenzas y miserias. Escribimos, precisamente, para sacar a la luz lo que nos enorgullece y lo que nos avergüenza, que no pocas veces vienen hechos del mismo material y se confunden. Cuando vemos la historia desde el punto de vista del personaje principal, la estamos viendo, en gran medida, desde nuestro punto de vista. Y, lo que es más importante para los fines de la escritura, estamos justificando al personaje, como nos justificamos nosotros mismos.

La gran tarea del escritor es separarse emocionalmente del personaje principal, entender, también emocionalmente, que las motivaciones del personaje son diferentes a las justificaciones personales del escritor. Esta tarea comienza por comprender que las motivaciones del personaje no son idénticas a las motivaciones de quien escribe, que no se debe dar por sentado nada del personaje principal, tal como solemos dar por sentadas las premisas que aplicamos en nuestra lógica personal.

Debemos mirar las motivaciones del personaje principal con objetividad, con la fría objetividad de un psicoanalista o de un detective de la policía. Una vez construido el personaje principal, con sus propias motivaciones, con sus propias justificaciones personales, con su subjetividad independiente, ya podremos, en el acto de la escritura, acercarnos a salvo al personaje. Tendremos el placer de habitarlo a él o ella, de sentirlo crecer a partir de nuestro propio material personal, pero con independencia de nosotros. Solo así será un gran personaje y tendremos una gran obra. Y no debemos justificar jamás al personaje principal; cada vez que uno lo justifica, es uno mismo quien se está justificando.

EL SÍNTOMA Y EL PROBLEMA DEL PERSONAJE PRINCIPAL

Una noción del psicoanálisis que es muy útil en el diseño del personaje principal es la de síntoma. Un síntoma, según Sigmund Freud, es una manifestación de un conflicto psíquico inconsciente que produce malestar o sufrimiento en el individuo. Se caracteriza por ser involuntario, displacentero e incongruente. Puede adoptar diversas formas: fobias, obsesiones, compulsiones, sueños, actos fallidos... Freud consideraba que los síntomas eran una forma de expresión simbólica y que podían ser interpretados mediante el análisis psicoanalítico.

En psicoanálisis, todos los síntomas poseen un sentido inconsciente. Son el resultado de un proceso represivo, un mecanismo de defensa por el cual el individuo expulsa de la conciencia pensamientos, sentimientos o deseos que le resultan amenazantes. El síntoma se convierte entonces en una manifestación simbólica de lo reprimido. El síntoma cumple una función dual: por un lado, es una forma de expresión del deseo inconsciente; por otro lado, es un mecanismo de defensa que protege al individuo de la angustia. El síntoma es, pues, la manifestación de un problema encubierto, es lo que puede observarse de un problema profundo.

Melanie Anne Phillips y Chris Huntley, dos autores norteamericanos de cuyo trabajo hablaré en varias oportunidades en este libro, manejan una definición de síntoma que es particularmente adecuada para el proceso de escritura. Para ellos, el síntoma es la interpretación que hace el personaje principal del problema que lo aqueja y que nace de la inadecuación de su propia naturaleza con la circunstancia que lo rodea. Se trata de un

mecanismo general del drama que podemos mostrar con un ejemplo: en la película **The Mosquito Coast** de Peter Weir (1986), Allie Fox es un inventor obsesivo cuya naturaleza intolerante le crea fuertes roces con el mundo que le rodea. Su principal síntoma es que él no considera, ni por asomo, la posibilidad de que su comportamiento genere, así sea parcialmente, los inconvenientes que padece junto con su familia y atribuye directamente todos los males a la sociedad en la que vive. De ese enfrentamiento y del empeño de Allie Fox en mantener su posición de vida hasta las últimas consecuencias, se trata precisamente el filme. Sin embargo, el síntoma de Allie Fox no es su problema real, sino más bien su visión distorsionada de la realidad.

Podemos citar incontables ejemplos tomados de la literatura. En **El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde** de Robert Louis Stevenson, el Dr. Jekyll malinterpreta su capacidad para el mal como un problema externo a su persona, sin reconocer que el verdadero conflicto yace en su negación de integrar ambas facetas de su ser. Emma Bovary, en **Madame Bovary** de Gustave Flaubert, ve su aburrimiento y desilusión como fallas de su entorno, sin darse cuenta de que su insatisfacción surge de su idealización. De manera similar, Raskólnikov en **Crimen y castigo** de Fiódor Dostoyevski, atribuye su miseria y desesperación a la sociedad corrupta que lo rodea, sin enfrentar su contradicción entre sus teorías sobre la moralidad y sus propias acciones.

Son varias las razones por las que los escritores deben conocer tanto el principal síntoma como el problema del personaje principal. En primer lugar, para tomar distancia y establecer diferencias: mientras el personaje principal, muy probablemente, confundirá su problema con el síntoma, el escritor jamás debe caer en la misma trampa. En segundo lugar, porque el síntoma revela que el personaje principal tiene un punto ciego que le impide entender en qué consiste el problema en el que está involucrado en virtud de su propia identidad. La ceguera del personaje principal hace que, de manera proyectiva, por negación o con la ayuda de cualquier mecanismo de defensa, el personaje dirija su atención hacia el

síntoma, que no es más que una apreciación subjetiva, y a menudo errada, del problema.

La diferencia entre un síntoma y el problema central de un personaje es similar a la que el escritor debe hacer entre el comportamiento visible del personaje, que este quizás no reconoce y que genera el conflicto dramático interno, y el rasgo de su personalidad que impulsa ese comportamiento. Si el escritor confunde el síntoma con el problema, acabará justificando al personaje de la misma forma en que este justifica su síntoma. Por ello, el escritor debe adoptar la perspectiva de Dios: observar con compasión y objetividad a la criatura que ha creado, identificar su verdadero problema, entender su síntoma y guiar al personaje a través de su evolución hacia el destino que ha trazado para él en la obra.

De ahora en adelante, cuando pienses en el personaje principal, cerciórate de que eres capaz de conocer su verdadero problema. Recuerda que si lo interrogas, la primera respuesta que te dará apuntará hacia su síntoma porque esa es una de sus mejores justificaciones. Pero no te confundas, tú eres el Creador y el psicoanalista, tú sabes ver más allá de la apariencia del síntoma.

LA ORIENTACIÓN INTERNA DEL PERSONAJE

Las dos grandes fuerzas que rigen la acción humana son el deseo y la aversión. Parece que esta polaridad gobierna el universo en el que vivimos, en el que los humanos participamos en un gran concierto cósmico regido por atracciones y repulsiones. Lo mismo ocurre en las historias: unas tratan sobre la búsqueda, otras sobre la huida; unas comienzan con los arrebatos de la pasión, otras empiezan con la angustia de la retirada. Esto que sucede en el exterior de las historias también se refleja en el interior de los personajes y rige el comportamiento del personaje principal.

Las tendencias temperamentales de los personajes son consideradas de manera general por algunos autores. Christopher Vogler habla de héroes resueltos (*willing heroes*) y héroes reticentes, y con eso alude a esa polaridad que sitúa a unos héroes en el polo de la atracción y a otros héroes en el polo de la repulsión. Melanie Anne Phillips y Christopher Vogler hablan de personajes que deben comenzar (*Start Characters*) y personajes que necesitan detenerse (*Stop Characters*), y, aunque la lógica en la que insertan sus definiciones es distinta a la que vamos desarrollando, en el fondo distinguen entre personajes que están regidos por la atracción (y no pueden detenerse) y personajes que están paralizados por el rechazo (y no pueden arrancar). Estas visiones revelan que debemos tener en cuenta la dinámica interna de los personajes, según la cual el rasgo crucial del personaje principal se manifiesta como una compulsión o como una aversión.

La literatura nos ofrece numerosos ejemplos con relación a esta distinción a la cual volveremos repetidas veces: En **Don Quijote de la Mancha** de Miguel de Cervantes, por ejemplo, Don Quijote es un

personaje cuyo comportamiento está completamente regido por la atracción hacia el ideal caballeresco: el capitán Ahab, en **Moby-Dick** de Herman Melville, representa un caso extremo de comportamiento impulsado por una atracción: se obsesiona con la caza de la ballena blanca, Moby Dick, Ahab hasta el punto de poner en riesgo su vida y la de su tripulación por la venganza. Del lado de la aversión, Dora, de **Central do Brasil**, es una mujer que se muestra incapaz de emprender cualquier acción mínimamente compasiva o altruista.

Vemos entonces que el rasgo interno dominante del personaje principal o rasgo crucial puede manifestarse de acuerdo con dos tipos de comportamiento: un comportamiento activo o un comportamiento reactivo. Por ejemplo, un personaje puede practicar la gratitud, o bien porque busca activamente poner en práctica su agradecimiento, o bien porque rechaza reactivamente el desagradecimiento. El comportamiento activo puede ser considerado como un exceso o una compulsión que, consciente o inconscientemente, obliga al personaje a actuar de manera proactiva: esta manera de conducirse puede ser ventajosa o desventajosa para el personaje. La conducta reactiva puede ser interpretada como una insuficiencia o una imposibilidad, como una tendencia del personaje a evitar, a cualquier precio, un cierto comportamiento. Los personajes que poseen un rasgo activo se mueven «desde adentro», los personajes que poseen un rasgo reactivo, son obligados «desde afuera» a moverse.

Es importante que el escritor conozca la orientación interna del personaje principal porque eso le permite saber cómo se articula la dinámica interna del personaje con la dinámica externa de la historia. Un personaje que está llamado a moverse por su propia energía interna es un personaje que «arranca» mejor con un detonante que le brinde una oportunidad y es un personaje que entra en conflicto más fácilmente cuando se topa con obstáculos externos. Un personaje paralizado por sus aversiones internas «se mueve» con un detonante que le plantee una amenaza y es un personaje que entra en conflicto más fácilmente cuando se ve envuelto en situaciones que potencian su aversión. Observa a tu

personaje y pregúntale si es alguien que busca o alguien que huye. Al decidir cuál es la orientación del comportamiento que tendrá el personaje principal, estarás decidiendo también cuál tipo de historia quieres contar y cómo será la dinámica de esta historia. Agradecerás su respuesta a lo largo de la escritura de tu obra.

EL DETONANTE ADECUADO

No todos los personajes comienzan una aventura porque el casero los amenaza con desalojarlos si no pagan el alquiler vencido. No todos los protagonistas deciden actuar porque reciben una carta intrigante o porque un emisario les encomienda una misión que cambiará sus vidas. La idea de que el detonante es un evento sorpresivo que automáticamente desvía la vida ordinaria de un personaje hacia una aventura es parcial y simplificadora. Un detonante efectivo no solo crea un desbalance externo que pone en problemas al personaje principal, sino que también apunta a su interioridad, porque atañe a su problemática interna y refuerza su desbalance previo, que es producto de una suerte de detonante implícito que generalmente se sitúa en el pasado del personaje.

En la vida también es así y algunos ejemplos sirven para ilustrar este punto. Muchas veces nos metemos en problemas cuando tratamos de que las dificultades sobrevenidas no nos afecten como de hecho nos afectan: siendo padres, intentamos capear los problemas económicos sin afectar a la familia; siendo políticos, pretendemos enfrentar un juicio por corrupción sin perder la credibilidad de nuestros electores. Lo que detona un desbalance en nuestra historia de vida, desafía paralelamente un aspecto emocional sumamente importante para nuestra identidad personal.

El detonante, visto así, es una chispa —grande o pequeña en su inicio (no es eso lo que más importa)— que tiene la potencialidad de provocar un incendio que logra extenderse hasta el último confín del mundo de la historia hasta afectar todos los elementos, tanto externos como internos, que constituyen su armazón. Tal como sucede en las guerras, el detonante es un evento que termina provocando una conflagración: un acontecimiento o una decisión que crea un

desbalance que se expande y termina poniendo a prueba tanto los cuerpos como las almas de todos los que quedan atrapados en ella.

Dos símiles adicionales pueden quizás terminar de aclarar lo que es un verdadero detonante y los proporcionan la mecánica y la química. Un detonante mecánico —por ejemplo, un percutor o una palanca— tiene la capacidad de poner en movimiento una cadena de eventos externos que se suceden unos a otros en una relación lineal de causa y efecto. Si se trata de un modelo puramente mecánico (lo cual es, al menos, teóricamente posible) lo único que logra el detonante es la propagación de un movimiento exterior que no afecta el material del que están hechos los componentes. Es como una pieza de dominó que, al caerse, provoca el desplome sucesivo del resto de piezas de una hilera. Un detonante físico-químico, por ejemplo, una chispa, no provoca únicamente un efecto mecánico: el desplome de una catedral, por decir, cuando el incendio quebranta las vigas y termina haciendo que el techo se precipite y que terminen de ceder todos los elementos. El efecto es doble: el detonante ha provocado efectos tanto en la mecánica externa de las piezas como en la constitución interna de los componentes.

A veces vemos nuestra obra como si fuera un artilugio mecánico: un mecanismo que debe tener un detonante que lo ponga en movimiento. Pero, como hemos visto, el detonante es mucho más que eso: es un acontecimiento propulsor y, a la vez, un evento que termina amenazando al personaje y que da lugar a que deba enfrentar un desafío interno. En la vida real, esa sensibilidad es el resultado de un conjunto complejo de factores que determinan si reaccionamos o somos indiferentes a un estímulo particular. Lo mismo ocurre con los personajes: no todos reaccionan igual ante los mismos estímulos; no hay estímulos universales y, por lo tanto, no hay detonantes universales.

El diseño del incidente incitador depende del diseño del personaje principal, ya que lo que para uno puede ser una amenaza, para otro puede ser una oportunidad; la invasión de una potencia enemiga, por ejemplo, puede ser una amenaza para un personaje patriótico y una gran oportunidad para un traidor. Del mismo modo, el descubrimiento de una infidelidad puede ser una amenaza para un personaje enamorado (que podría moverlo, por ejemplo, a querer recuperar al

amante infiel), pero podría ser la oportunidad para que un personaje que odia a su pareja encuentre una justificación aceptable para terminar con su vida.

Por todas estas razones, es necesario deshacernos de la idea de que el evento incitador puede ser cualquier cosa que mueva a los personajes. No existe un catálogo general de detonantes para los personajes, así como tampoco hay un catálogo de estímulos fijos que mueven a los seres humanos. El incidente incitador actúa dentro de las motivaciones del personaje y, para encontrar el detonante que mejor se ajuste a la historia, el guionista debe indagar tanto en los eventos potenciales del mundo en que se encuentra el personaje como en las inclinaciones particulares que surgen de su interioridad. Cada vez que diseñes el incidente incitador, ponte en el lugar del personaje y pregúntate qué circunstancia podría desencadenar una pasión oculta.

Cómo hacer que el detonante funcione

Todos estamos de acuerdo en que las historias comienzan con el advenimiento de una crisis. La idea es universal, puede encontrarse en las reflexiones hechas por Aristóteles en la Poética, aparece en los textos sobre estructura narrativa y en los manuales de guiones. Al evento particular que marca la irrupción de la crisis suele llamársele «detonante» o «catalizador» y, en la terminología del mitólogo Joseph Campbell difundida por el autor norteamericano Christopher Vogler, «el llamado a la aventura». El autor norteamericano Robert McKee denomina a esta crisis inicial «incidente incitador». A.J. Greimas, fundador de la semiótica narrativa también tiene un nombre para este momento obligado de las historias, lo llama «fase del contrato». En el común de los escritos sobre el tema, el incidente incitador se describe casi de la misma manera: se trata de

> *... un acontecimiento que cambia el equilibrio de fuerzas que existía en la vida del protagonista y que, en consecuencia, pone la historia en marcha.*

Pero muchos autores (Robert McKee entre ellos) no explican en qué consiste en esencia lo del *equilibrio de fuerzas en la vida del protagonista* y tanto él, como muchos de quienes comentan sobre el incidente incitador, asumen que se trata de un acontecimiento externo que altera la vida ordinaria del protagonista. Por ejemplo, un terremoto, un secuestro, una mirada seductora, un contrato, una oferta, una noticia, un despido, suelen ser ejemplos de incidente incitador. El incidente incitador, según esto, es el artificio que el escritor inventa para que el personaje protagónico abandone la quietud del «mundo ordinario» e ingrese en el agitado mundo de la historia en desarrollo. Visto así, diseñar un incidente incitador es una cuestión de ocurrencia, de inventiva o de imaginación. Pero el asunto, cuando se examina de cerca, no es tan fácil ni es tan simple.

Discernir sobre cuáles tipos de eventos ponen en movimiento a cuáles tipos de personajes es una distinción importante. Para ello, hay que considerar tanto el evento en sí mismo como generador de desequilibrios, como el personaje y su potencialidad para emprender acciones.

En el mundo real, un evento también constituye para nosotros una amenaza o una oportunidad de acuerdo con nuestras predisposiciones internas, nuestras afinidades y aversiones. De ahí la pertinencia de asumir la interpretación de una crisis como un evento que combina una amenaza y una oportunidad (tal como lo expresa literalmente el idioma chino mandarín: 危机). Y recordar cualquier evento puede ser interpretado como negativo o positivo según nos convenga.

Hemos observado que el personaje principal de una historia es impulsado por una compulsión o una aversión; en otras palabras, es la manifestación de un deseo o de un temor. Este deseo o temor, que constituye el rasgo distintivo del personaje principal, se ve influenciado por los eventos, lo que lleva al personaje a tomar decisiones y actuar en consecuencia. Esto nos permite examinar las predisposiciones del personaje principal con respecto a las oportunidades o amenazas que presenta un posible evento detonante. Para ello, podemos utilizar una versión modificada de lo que en la teoría de formulación de estrategias se conoce como Matriz DOFA, con el fin de analizar las relaciones posibles entre los tipos de eventos y los tipos de personajes. La matriz es la siguiente:

	DESEO	AVERSIÓN
DETONANTE	Oportunidad (1)	Amenaza (2)
DETONANTE	Amenaza (3)	Oportunidad (4)

La primera columna de la matriz describe la perspectiva «positiva» o «proactiva» de las predisposiciones que corresponden al deseo del personaje, por ejemplo: la mujer que aspira a encontrar el amor; el adicto que necesita drogas con desesperación; el ladrón que busca dinero. Desde la perspectiva del protagonista, un evento positivo es aquel que representa una oportunidad para su deseo, mientras que un evento negativo es aquel que supone una amenaza para su deseo. Expresado de manera más simple: para alguien impulsado por el deseo, existen eventos que favorecen su deseo y eventos que lo restringen.

La segunda columna describe la perspectiva negativa o reactiva de las predisposiciones y de los eventos, y está marcada por la aversión: un marido que aborrece a su esposa; una joven que evade la intimidad; un niño que teme a las serpientes; un alcohólico que rechaza la sobriedad. Desde la perspectiva del protagonista, un evento negativo es aquel que representa una amenaza para su aversión, mientras que un evento positivo es aquel que ofrece una oportunidad para su aversión. En otras palabras, para alguien que experimenta una aversión, hay eventos que frustran su aversión y eventos que la facilitan.

Ahora, veamos qué ocurre cuando un personaje de un tipo específico interpreta un determinado evento como una oportunidad o como una amenaza.

- **CASO 1**. **El protagonista tiene un deseo y el evento incitador constituye una oportunidad**. Es el caso de las historias en las que un héroe lucha por la obtención de algo que tiene un valor positivo, como Nelson Mandela en la película Invictus de Clint Eastwood. El cine de aventuras, el cine negro y el cine de acción ofrecen muchos ejemplos. También es el caso en el que un héroe trágico encuentra una oportunidad que le permite ejecutar sus planes destructivos. Un ejemplo es el filme **Leaving Las Vegas** de Mike Figgis (1995), cuyo personaje principal es un alcohólico suicida. En todos estos filmes de héroes y antihéroes suele aparecer un incidente incitador que proporciona al protagonista la oportunidad que buscaba.

- **CASO 2**. **El protagonista tiene una aversión y el evento incitador representa una amenaza**. Este tipo de detonante aparece con frecuencia en el cine de terror, en el cine bélico, en el drama, en el melodrama y en el thriller. Desde **A Nightmare on Elm Street** de Wes Craven (1984) hasta **Arrival** de Denis Villeneuve (2018), el incidente incitador que introduce una amenaza ha demostrado su alta eficacia dramática. Dentro del drama, tenemos el ejemplo del personaje Scottie en **Vértigo** de Alfred Hitchcock (1958), quien sufre de acrofobia y se ve obligado a seguir al personaje de Madeleine a lugares altos, lo cual representa una amenaza directa a su aversión.
- **CASO 3**. **El protagonista tiene una aversión y el incidente incitador es un evento que ofrece una oportunidad a una pasión que entra en conflicto con su aversión**. Este es el tipo de incidente incitador que emplean ciertas películas en las que el protagonista se siente fuertemente motivado por un evento que no lo afecta internamente durante gran parte de la película, para luego ser confrontado por su aversión en el último tercio del filme, como ocurre, por ejemplo, en **Crazy Heart**, escrita y dirigida por Scott Cooper (2009). En **El temor de un hombre sabio** de Patrick Rothfuss, Kvothe debe enfrentar sus temores internos y su pasado para aprender en la universidad y buscar respuestas sobre los Chandrian, sus enemigos.
- **CASO 4**. **El protagonista tiene un deseo y el evento incitador representa una amenaza que obstaculiza ese deseo, aunque no lo elimina**. Es el caso de la película **Drugstore Cowboy** de Gus Van Sant (1989). Este también es un caso débil, similar al anterior, y probablemente se aplica a muchos guiones adaptados de la literatura. En **Harry Potter y el prisionero de Azkaban** de Alfonso Cuarón (2004), el deseo de Harry de saber más sobre sus padres se ve obstaculizado por la amenaza que representa Sirius Black, quien inicialmente se presenta como un peligro para él. En **Central Do Brasil** el deseo de Josué de ver a su padre se ve obstaculizado pero no impedido por la muerte de su madre, y con este acontecimiento fatal, se refuerza su necesidad de hacer todo lo posible por encontrar a su progenitor.

Vemos entonces que el detonante no es un evento casual, sacado de la manga del escritor, sino un elemento articulado con la esencia del personaje. Esto explica por qué ciertos recursos trillados, como el de la casera que toca a la puerta del apartamento del protagonista y amenaza con el desalojo por falta de pago, o el de la noticia de una enfermedad repentina, no siempre funcionan como incidente incitador. En resumen: el incidente incitador no es un artilugio externo que se añade a las historias con el fin de desequilibrar las fuerzas en la vida del protagonista y poner en marcha la historia, sino que es más bien un elemento fundamental de la dinámica dramática, integrado en la estructura lógica que rige la dinámica del personaje principal.

ENCONTRANDO LOS PUNTOS CARDINALES EN TU OBRA

Un aspecto de la estructura profunda que facilita una visión global de la estructura de una obra es el tema. Este es el mar que tendrás que navegar. Te voy a hablar del mar y de cómo encontrar una brújula. Uno de los conceptos clásicos de la dramaturgia que suele mencionarse cuando se habla de la escritura creativa es el concepto de unidad dramática. Pero la noción de unidad referida a la significación rebasa el campo de la dramaturgia y es tan potente y natural que vale la pena profundizar en ella y ponerla al servicio de la escritura creativa.

Lo primero que hay que entender es que nos comunicamos a diario porque solemos ponernos tácitamente de acuerdo en el sentido global de lo que estamos compartiendo con nuestra comunicación. Si estamos hablando de política, por ejemplo, sabemos que no estamos intercambiando recetas de cocina. Si hablamos del trabajo, somos muy conscientes de cuándo abandonamos ese campo semántico y empezamos a hablar de nuestra vida privada. Sabemos cuándo estamos compartiendo chistes o escuchando discursos solemnes. Y el humor o la solemnidad no sirven de pauta unificadora para saber que andamos por buen camino en términos comunicacionales. Lo mismo sucede con la música y con otros campos del lenguaje humano. Las canciones que escuchamos nos son comprensibles porque llegan a nuestros oídos conjuntamente con su principio unificador: comparten una tonalidad, un ritmo, un tono emocional, un género. Lo mismo ocurre con el baile, con las noticias, en los deportes. El sentido se construye desde la unidad; comprendemos lo que se nos

dice porque, en general, se habla de muchas cosas distintas pero, en cada ocasión particular, se habla de una misma cosa.

Lo contrario de la unidad es la desorganización. Cuando hablamos de una misma cosa, de principio a fin, hasta agotar el tema, nos entendemos; pero dejamos de entendernos cuando hablamos de muchas cosas a la vez, como cuando cambiamos repentinamente el sentido de lo que decimos, lloramos en medio de un chiste o hablamos disparatadamente de una cosa tras otra. Atender a la unidad en el lenguaje no es otra cosa que hablar siempre de lo mismo y con un objetivo claro.

En el ámbito de la escritura, la unidad dramática viene dada por la unidad que proviene del tema. Y el tema no es algo vago o inasible al que se llega después de complicados cálculos mentales. El tema es el elemento unificador que hace que nuestra obra hable clara y distintamente de lo mismo. Una obra tiene sentido porque desarrolla un mismo tema. Piensa en el tema como la sustancia que impregna y unifica todos los elementos de tu novela o guion. El tema es como una sustancia invisible que conecta todos los elementos de la obra y llena sus intersticios de sentido, tal como en la música la tonalidad conecta los diferentes momentos de una canción y llena sus vacíos, o como se suponía que el éter (ahora el campo de Higgs) llenaba los espacios vacíos del universo que conocemos. La clave para precisar el tema de un guion o una novela es la misma que utilizaríamos en la vida cotidiana si quisiéramos corroborar de qué estamos hablando en una determinada circunstancia. Y una manera sencilla de obtener la respuesta es a través de la pregunta sobre qué estamos debatiendo en ese momento, en términos más conocidos por los escritores creativos, cuál dilema estamos tratando de despejar. ¿Salimos al cine o nos quedamos en casa? ¿Almorzamos con carne o comemos comida vegetariana? ¿Le reclamamos al jefe el exceso de trabajo o nos quedamos callados? ¿Me quieres o no me quieres?

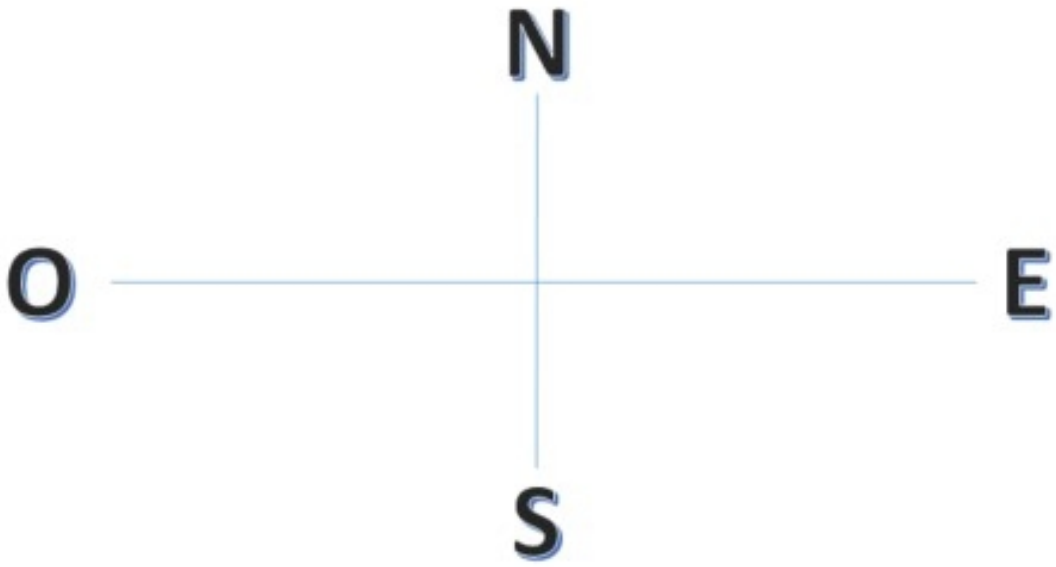
Un tema es el producto de una exploración entre dos valores, tanto en la conversación cotidiana como en las historias de ficción. Y de la evaluación relativa de dos valores suele tratar un guion o una novela, por ejemplo: «el bien vs. el mal»; «el egoísmo vs. el

altruismo»; «el racismo vs. la tolerancia»; «la negación vs. la aceptación». Cuando un guion está bien estructurado, la mayoría de sus escenas están sumergidas en el tema, permeadas por él. Una obra narrativa efectiva lleva a cabo una doble exploración: hacia un futuro que resuelve un problema mundano y hacia lo profundo de un personaje que explora un problema humano. En otras palabras, se extiende a través de un tema ideológico y se adentra en un tema moral. El hallazgo del tema, en su sentido práctico e instrumental, es el primer paso para la construcción de una obra con una sólida estructura profunda. Resumiendo: encuentra entre cuáles valores se debate el personaje principal de tu obra, cuál es la polaridad del mundo de tu historia, y hallarás la brújula. Ahora comencemos a navegar.

EL MAPA Y LA BRÚJULA

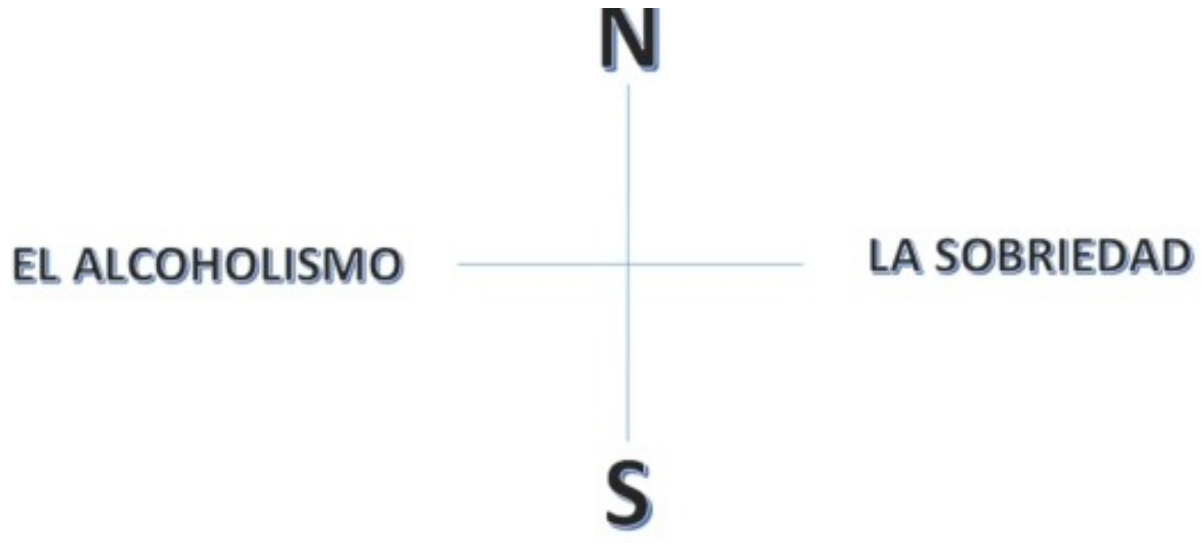
Frente a ti, se despliega un inmenso mar, y teniendo ya una brújula, resulta indispensable disponer de un mapa. Vamos a trazarlo. Como bien sabes, este mar representa tus temas, y será navegado por tus personajes, llevados por las corrientes de los sucesos. Ahora, centrémonos en la brújula.

La brújula se compone de cuatro puntos cardinales: dos se relacionan con el tema moral y los otros dos, con el tema contextual, que hemos llamado el tema ideológico.



Primero que todo, el tema moral, que es el tema del cual hablan casi todos los manuales de escritura de guion y muchos sobre la escritura de novelas. Los puntos cardinales aquí son los valores involucrados en la premisa moral, en el dilema del personaje principal, sobre los cuales ya hemos hablado. Digamos que constituyen nuestro Este y nuestro Oeste. Pongamos un ejemplo: supongamos que estoy escribiendo una película cuyo personaje principal es una mujer

alcohólica, similar a Gwen Cummings (Sandra Bullock) en la película **28 days** diridida por Betty Thomas (2000). Y digamos que mi personaje está encerrado en una casa de tratamiento para alcohólicos y quiere escapar. Como su problema personal (moral) reside en el alcoholismo, entonces nuestros puntos cardinales definidos por el dilema son: el alcoholismo y la sobriedad. O, usando los símbolos de nuestra brújula, E: EL ALCOHOLISMO; W: LA SOBRIEDAD.



Como su problema externo tiene que ver con su encierro y su meta es escapar, podemos definir los otros puntos cardinales marcados en su brújula: el sometimiento vs. la libertad. Y si los definimos en función de nuestra brújula: S: SOMETIMIENTO; N: LIBERTAD.

En resumen, este es nuestro itinerario: nuestra protagonista realizará un viaje del sometimiento a la libertad y se debatirá entre el alcoholismo y la sobriedad.

Si completas el mapa con tu imaginación, aparecerán otros elementos del paisaje: el antagonista que impide a la protagonista alcanzar el Norte (que es «La libertad»), el personaje que se empeña en que se mantenga sobria mientras ella lucha por volver a consumir bebidas alcohólicas, etc. Si miramos transversalmente, de Este a Oeste, el territorio trazado por la brújula, estaremos lidiando con el tema moral, porque de lo que se trata es de cómo un individuo maneja sus valores personales. Si recorremos la trayectoria vertical, de Sur a Norte, nos toparemos con un recorrido que depende del contexto, el tratamiento de un alcohólico en una sociedad, en una cultura, en un mundo particular. En este caso, se trata de valores sociales y el tema lo llamamos con justicia el tema ideológico (en una sociedad en la que todos los habitantes son alcohólicos, o en una película de Luis Buñuel, los valores estarían invertidos).

Este es el mapa de mi ejemplo. Traza tú tu propio mapa cada vez que necesites navegar.

NAVEGA

Ya te lo dije: piensa en el tema que quieres desarrollar como tu mar y considera ahora los valores entre los que se debate el personaje principal como tu brújula. Una vez que te orientes, no rebases los linderos establecidos por tu brújula. Al menos no por mucho tiempo.

¿Quieres explorar los límites de alguien que, en la circunstancia de verse desahuciado, se debate entre la ética y la supervivencia? Entonces quizás la ruta de tu personaje es similar a la de Walter White en la serie **Breaking Bad** de Vince Gilligan (2008). Esos puntos marcan la trayectoria que el personaje estará navegando en el ámbito personal, ese será su dilema, su debate, lo acompañaremos en su viaje personal.

Necesitas también una brújula para navegar en el cauce más grande, en el de la historia en general, en el océano de la trama. Pregúntate: ¿y ahora cuál son las coordenadas de la brújula que debo atender? Y de nuevo encontrarás una polaridad: la legalidad vs. la ilegalidad, dos polos separados por el delgado lindero que divide uno y otro campo. Habrá acontecimientos legales e ilegales. Lo mismo pasará con los personajes, unos se dispondrán cerca de uno de los polos, otros en el polo opuesto, otros en el lindero entre ambos polos: ya tienes la brújula, ya puedes navegar con confianza.

Piensa ahora en otras coordenadas: ¿El egoísmo o el altruismo? ¿El respeto a la propia sexualidad o la renuncia a ella? Son itinerarios conocidos que navegan los personajes de películas como **Casablanca** de Michael Curtiz (1942), **Carol** de Todd Haynes (2015), o **Desobediencia** de Sebastián Lelio (2017).

¿Y coordenadas de la navegación colectiva, coordenadas de la trama general? ¿La defensa de la causa aliada o la adhesión a la gesta nazi? ¿La sujeción a los preceptos sociales o la desobediencia

a ellos? ¿La aceptación de los preceptos religiosos o el cuestionamiento de los mismos? Son las coordenadas que definen los cauces temáticos de esas tres mismas películas.

Navegaremos **Central do Brasil** con esta brújula: al Norte, la Familia (entendida como el valor de la pertenencia familiar); al Sur, el Desamparo; al Este, el Egoísmo y al Oeste, la Generosidad. Dos personajes que comparten un derrotero y surcan un vasto territorio, orientados por una brújula en común. Podemos mirar más allá de esos linderos: ¿Qué se extiende más allá de LA FAMILIA y EL DESAMPARO? El inmenso territorio afectivo de Brasil, un pueblo impactado por sus querencias familiares, el amor familiar desamparado de nosotros los latinoamericanos. ¿Y más allá del tema del EGOÍSMO y la GENEROSIDAD? El vasto territorio de la soledad y la compasión humana, el dolor del abandono y la fe religiosa. Nuestra brújula parece tener un alcance maravilloso.

En conclusión: el tema no es un saco contenedor, es un derrotero que se puede transitar con una brújula. Si tienes claro el tema, si tienes la brújula adecuada, puedes navegar con confianza.

TEN CUIDADO CON LOS SÍMBOLOS

Algunos escritores confunden el uso de símbolos con la profundidad e ignoran un principio fundamental: en el cine o en la novela, el símbolo debe emanar de la dinámica dramática, no al contrario. Salvo excepciones en obras explícitamente simbolistas, un objeto o situación adquiere valor simbólico eficaz únicamente después de haber probado su valía en el plano dramático. El símbolo no es otra cosa que la elevación de la significación original del objeto o la situación a otros niveles semánticos y expresivos, es decir, poéticos.

Un ejemplo de un símbolo que emerge de la situación lo proporciona una de las escenas finales de **Mar Adentro** de Alejandro Amenábar (2004). La carrera del sobrino de Ramón Sampedro tras la camioneta que lo conduce a la muerte no solo representa una persecución física, sino que también se erige como símbolo del esfuerzo fútil de un ser humano que lucha contra la fatalidad. Este símbolo existe gracias al abono dramático que previamente ha construido la película, no porque se haya extraído del diccionario de símbolos de Cirlot y plantado en la película.

En nuestra película de referencia, **Central do Brasil**, hay una secuencia memorable en la cual Dora, después de haber insultado a Josué y haberlo llamado «desgracia», en su búsqueda, atraviesa con desesperación una multitudinaria celebración religiosa en la que decenas de peregrinos rinden sus votos a Cristo. Aturdida, se desmaya hasta que, pasada la celebración, Josué aparece y la rescata. La peregrinación personal de Dora tiene su paralelo en la ceremonia religiosa, y el renacimiento de Dora, en términos dramáticos, encuentra su paralelo en la redención del ritual cristiano.

De nuevo, estamos ante una metáfora que, en esta oportunidad, acompaña la acción dramática y la comenta, pero que está integrada a la acción del personaje.

Yendo más a fondo, el símbolo como artilugio literario o fílmico (que utiliza palabras, entes de cualquier tipo o ideas abstractas para representar algo que va más allá de su significado literal) supone siempre una comunidad de entendidos que sean capaces de desentrañarlos. El problema es que a veces el guionista supone que «sus» símbolos gozan de la universalidad que imagina y se topa con que muy pocos los entienden. Escribir un guion no es en general una tarea esotérica, a menos que la única finalidad del guionista sea el disfrute de la complicidad intelectual. Si no es tu caso, ocúpate de crear una buena historia antes de agregar símbolos que busquen explicar el sentido de la historia. Si tu historia funciona, de ella misma emergerán los mejores símbolos.

ILÍADAS Y ODISEAS

Cada conflicto en una historia se desarrolla en un ámbito particular. Una batalla, por ejemplo, es un enfrentamiento físico donde ciertas armas y objetos específicos son cruciales. El conflicto que surge del confinamiento involuntario implica el desafío de romper ciertos límites y quebrar barreras. Un conflicto interpersonal ocurre en el ámbito de las relaciones entre individuos que recurren a herramientas psicológicas, como la manipulación y el amedrentamiento. Un conflicto de ideas pone en juego la confrontación de ciertas creencias e ideas fijas. Cada uno de estos dominios del conflicto tiene una dinámica específica, y conocer en cuál estamos desarrollando el conflicto nos hace más efectivos. Piensa en lo que sucede en nuestra vida personal cuando nos damos cuenta de que lo que enfrentamos como un conflicto laboral resulta ser un conflicto personal.

Para el escritor, puede ser revelador tomar conciencia del dominio de cada uno de los conflictos que se desarrollan en su historia. Sobre esta distinción, hablaré en las líneas que siguen.

Raymond Queneau, poeta y novelista francés, escribió en el prefacio de una edición de Bouvard y Pécuchet de Gustave Flaubert que la literatura comienza con Homero y que *toda gran obra es una Ilíada o una Odisea, aunque las odiseas son mucho más numerosas que las Ilíadas*. Su observación sobre las Ilíadas y Odiseas literarias fue tan pertinente que, tiempo después, el guionista italiano Agenore Incrocci, mejor conocido como Age, la adoptó para clasificar las historias en el cine y las bautizó como «horizontales» («Ilíadas») y «verticales» («Odiseas»). Francis Vanoye discute esta clasificación en su libro **Guiones modelos y modelos de guiones** e introduce sus propios ejemplos de «Ilíadas» y «Odiseas» cinematográficas. La distinción es tan potente que puede ampliarse

tomando en consideración ciertas ideas de los autores Melanie Ann Phillips y Chris Huntley. Mi conclusión es que, en el campo de los guiones y novelas, se pueden considerar «Ilíadas» y «Odiseas», tanto en el plano físico como en el «mental».

Odiseas Físicas

Una Odisea Física se desarrolla en el mundo de los objetos tangibles. Su objetivo es obtener un resultado concreto en el ámbito material. La meta externa de una Odisea Física puede ser:

- **Obtener un objeto valioso**: como la copa de un torneo de fútbol o la cabeza del enemigo.
- **Alcanzar una destreza**: como la capacidad de caminar o convertirse en bailarín.
- **Acceder a un proceso de aprendizaje**: como el derecho a estudiar para ser chamán.
- **Obtener una capacidad interpretativa**: como la explicación del suicidio de un ser querido.

En el caso de la lucha o el viaje por un objeto, la meta puede ser material o simbólica. Ejemplos de metas materiales son **En busca de la esmeralda perdida**, de Robert Zemeckis (1984) y **The Doors**, de Oliver Stone (1991). Un ejemplo de meta simbólica es **Osama**, de Siddiq Barmak (2003). En cualquiera de estos casos, el conflicto se juega en un territorio donde los recursos son cruciales para alcanzar la meta.

Si el objetivo es una destreza, puede ser más general, como en las historias de maduración. Ejemplos de estas historias son **Billy Elliot** de Stephen Daldry (2000) y **An Education**, de Lone Scherfig (2009). El conflicto gira en torno a habilidades físicas y psicológicas.

Cuando el objetivo es obtener o eliminar información, como en el cine negro y de detectives, el conflicto gira en torno a las evidencias. Ejemplos de este tipo de conflicto son **Los 30 escalones** (1935) **Sabotaje** (1936), ambas de Alfred Hitchcock, y **Enola Holmes**, de Daniel Pemberton (2020). Los personajes deben tener gran capacidad inductiva o deductiva, de observación y habilidades mentales notables.

Si el objetivo es comprender un fenómeno o mecanismo, la lucha es por la información. Los personajes ponen en juego su inteligencia y destrezas intelectuales. Este tipo de conflicto se encuentra en muchas historias fantásticas, películas de ciencia ficción, thrillers y dramas. Un ejemplo es **Ex Machina**, de Alex Garland (2014).

Ilíadas Físicas

En las Ilíadas Físicas, los personajes entran en conflicto debido a barreras en el mundo de las cosas tangibles. La meta de una Ilíada Física puede estar relacionada con una barrera que los personajes buscan superar en el presente, como las barreras que enfrenta un secuestrado cuya meta es escapar de sus captores, o las metas de supervivencia que se imponen un grupo de náufragos. Ejemplos cinematográficos que ilustran una tal situación incluyen **Room** de Lenny Abrahamson (2015), filme en el cual los protagonistas deben escapar de un confinamiento forzado, y Cast Away de Robert Zemeckis, que narra la lucha por la supervivencia de un náufrago. Además, las Ilíadas Físicas pueden abordar la perseverancia o el intento de interrumpir un proceso, como la batalla de un personaje por detener el avance de una enfermedad, tal como sucede en **Dallas Buyers Club** de Jean-Marc Vallée (2013), o el esfuerzo de una comunidad por preservar su cultura frente a la emigración masiva, como ocurre en **The Good Lie** de Philippe Falardeau (2014).

Las Ilíadas Físicas también pueden explorar la lucha contra el tiempo, ya sea de alguien que vuelve al pasado, como en la búsqueda del secreto de una casa encantada en **The Others** de Alejandro Amenábar (2001), o que se prepara para futuros desastres, como la comunidad que se alista ante un huracán inminente en **The Impossible** de J.A. Bayona (2012).

El enfrentamiento con barreras físicas suele caracterizar las películas de desastres o de terror, en las que los protagonistas deben superar desafíos materiales significativos. **Infierno en la torre** de John Guillermin (1974) y **La noche de los muertos vivientes** de George A. Romero (1968), son ejemplos clásicos de este tipo de

Ilíadas Físicas. Para añadir otro ejemplo, **Troya** de Wolfgang Petersen (2004), ilustra la lucha épica por superar las defensas de una ciudad fortificada.

Odiseas Psicológicas

Las Odiseas Psicológicas se desarrollan en el ámbito de la manipulación de la conducta o del pensamiento. En ellas, los personajes buscan obtener de otro personaje o de sí mismos un determinado modo de actuar o pensar. La meta buscada puede ser:

- **Aprender a desempeñar un papel**: como una investigadora nuclear que lucha por comportarse como un ama de casa perfecta, o un hombre que mantiene una identidad impostada como mujer.
- **Abandonar una conducta profundamente arraigada**: como una alcohólica que aspira a ser feliz sin beber.
- **Formular un plan**: como la forma de escapar de la cárcel, el plan perfecto para robar un casino o un método científico para retroceder en el tiempo.
- **Alcanzar una idea**: como la meta del cineasta que busca desesperadamente la inspiración.

El caso de las Odiseas Psicológicas que buscan la manipulación de la mente de un personaje ha sido explotado en el cine clásico de Hollywood múltiples veces, en dramas psicológicos como **Cálmate dulce Carlota** de Robert Aldrich (1964). El conflicto requiere de habilidades en favor y en contra de la manipulación, y juegan aspectos como la manipulación de la realidad, la capacidad de percibir correctamente o no la realidad circundante, los trastornos mentales, etc. También en thrillers en los que desempeñar un papel para manipular la percepción ajena es un asunto de vital importancia, como en **La cortina rasgada** de Alfred Hitchcock (1966).

La variante en el que la meta tiene que ver con abandonar una conducta arraigada atañe a incontables películas de curación de conductas adictivas, como por ejemplo **El hombre del brazo de oro** de Otto Preminger (1955) y **Días de vino y rosas** (*Days of*

Wine and Roses) de Blake Edwards (1962), que retrata la lucha de una pareja contra la adicción al alcohol.

Las Odiseas Psicológicas centradas en la concepción y ejecución de un plan han sido recurrentemente llevadas al cine en el género de thriller clásico, con historias como **The Lavender Hill Mob** de Charles Crichton, (1951) o **Inside Man** de Spike Lee (2006). Aquí, el conflicto se articula en torno a la astucia y la sagacidad, con el objetivo de manipular los mecanismos sociales para alcanzar la meta deseada. **La La Land** de Damien Chazelle (2016), que ilustra la lucha por mantener ideales artísticos y buscar inspiración en un entorno desafiante, es un buen ejemplo de Odiseas Psicológicas centradas en la búsqueda de una idea innovadora.

Ilíadas Mentales

En las Ilíadas Mentales, los personajes se enfrentan a barreras del pensamiento o la mente. Estas barreras pueden ser:

- **Emocionales**: Impiden mantener el equilibrio y la ponderación. Un ejemplo es un futbolista que lucha por no acostarse con su novia la noche antes de la final del mundial de fútbol.
- **Instintivas**: Intentan contener las propias respuestas instintivas. Un ejemplo es un padre que busca condicionar las apetencias sexuales de su hijo para que se convierta en cura, o un hombre que lucha contra la capacidad seductora de una mujer fatal.
- **Personales**: Impiden alcanzar los más encarecidos deseos. Un ejemplo es el amante que desea perdonar a la amada y debe luchar contra su propio rencor para poder casarse con ella, o la joven que se ve obligada a enfrentar el prejuicio de sus padres para acceder a su amada.
- **Relacionadas con la memoria**: Un ejemplo es la mujer que lucha por recordar la circunstancia traumática que la hizo borrar sus recuerdos, o el anciano que hace todo lo posible por recordar lo olvidado.

Cuando el conflicto tiene que ver con valores o creencias del personaje, suele manifestarse como un dilema. Películas que exploran temas religiosos, como **La religiosa** de Jacques Rivette (1967), ejemplos de Ilíadas Mentales que desafían creencias arraigadas. En el ámbito de las series, **Sex Education** de Laurie Nunn (2019) para Netflix destaca por enfrentar tesis y antítesis en debates de índole social, religiosa o filosófica.

Algunos conflictos conductuales les exigen a los personajes que enfrenten el acondicionamiento o el reacondicionamiento, como se ve en **My Fair Lady** de George Cukor (1964), **Greystoke** de Hugh Hudson (1984), o **Maroa** de Solveig Hoogesteijn (2003). En este tipo de obra, la paciencia y la perseverancia de quien intenta derribar la muralla mental es clave.

Conflictos emocionales donde la paciencia es crucial también se encuentran en filmes como **Betty Blue** de Jean-Jacques Beineix (1986).

Las luchas por recuperar la memoria propia o ajena constituyen otro aspecto de las Ilíadas Mentales, **Notorious** de Alfred Hitchcock (1946) es un ejemplo paradigmático. En estas historias, psicólogos y psiquiatras suelen jugar roles significativos.

Al identificar el tipo de dominio de cada conflicto en tu historia, cuentas con una poderosa herramienta de trabajo. Puedes saber, por ejemplo, que si tu historia se desarrolla en el ámbito externo y es una odisea física, tu protagonista estará en constante movimiento en busca de algo. Para que este movimiento tenga un fin y la odisea no se prolongue indefinidamente, deberás establecer un límite espacial o temporal. De ahí que las odiseas físicas requieran, en muchas ocasiones, del acorralamiento de los personajes, de un tiempo límite o de una cuenta regresiva. Si tu historia es principalmente una Ilíada Física, entonces los personajes estarán enfrascados en derribar ciertas murallas o en transponer fronteras que parecen infranqueables. La lucha y las herramientas en este caso son de índole distinta.

La distinción entre Ilíadas y Odiseas también te ayuda a comprender cuáles son las herramientas esenciales que los personajes necesitan para enfrentarlos. Además, te permite

discriminar qué acciones serán pertinentes para resolver un determinado conflicto en tu novela o guion y cuáles no. Por ejemplo, en una Ilíada Física, un revólver puede ser útil para conseguir el objeto deseado (como una estatuilla que alguien debe robar), mientras que en una Ilíada Mental, puede ser una herramienta que busca derribar una barrera mental, como el empeño de un personaje por mantener un secreto político cuando este se refugia en sus propias creencias.

La idea del tipo de dominio de conflicto se complementa con la noción de rutas de navegación, que abordaremos a continuación.

RUTAS DE NAVEGACIÓN

La atención humana es una actividad inquieta y volátil. No es casualidad que los filósofos orientales, conscientes de que el pensamiento se caracteriza precisamente por su inquietud, hayan destacado la importancia de aquietar la mente. Si esto sucede en nuestra vida cotidiana, con mayor motivo nos ocurre a los escritores al examinar nuestras ideas, que de por sí son inestables e inaprensibles. Concebimos una idea y, de inmediato, nuestra mente comienza a examinarla desde muchas perspectivas, tanto racionales como emocionales. Nuestras creaciones nacen de una negociación entre lo descontrolado y libre de nuestra fantasía y la necesidad de mantener controladas estas fantasías para que no pierdan sentido: las imágenes que la idea inicial evoca, fragmentos de historias asociados con ella, las emociones de los personajes que comenzamos a imaginar, recuerdos, valoraciones. Tiempo después, al emprender la escritura de nuestra obra, nuestra mente continúa su labor ubicua: nos sitúa en el lugar del personaje principal que diseñamos, nos hace ver los acontecimientos desde una perspectiva omnisciente y, repentinamente, nos coloca del lado del villano, y así sucesivamente. En otras palabras, nuestra mente se enfrenta a la vastedad de la historia sin saber qué ruta tomar.

Un ejemplo de cómo nuestra mente se extravía en el océano cambiante que propone nuestra idea inicial lo proporciona la escritura de una sinopsis. Muchas veces pretendemos contar la historia desde la perspectiva de un personaje y se nos hace necesario conducir al lector de manera consistente desde la presentación de ese personaje hasta el cierre de su historia personal. Pero a menudo nos perdemos en el camino y nos sentimos tentados a seguir los pasos de otros personajes, o a abordar los conflictos que aquejan al universo en el que mora el personaje, o

emprendemos circunloquios inesperados, nos desviamos hacia la descripción de detalles particulares que capturan nuestra atención y nos extraviamos. Y cuando finalizamos nuestro trabajo de escritura, descubrimos que hemos escrito una pieza fragmentada que, aunque puede mostrar material interesante, lo hace de manera dispersa.

Por todas estas razones, es importante identificar las rutas posibles que permiten navegar por los distintos aspectos de nuestra historia. Debemos ser capaces de identificar, por ejemplo, cuándo recorremos la historia de la mano del personaje principal y cuándo, por el contrario, lo hacemos desde una mirada panorámica que capta los acontecimientos en su globalidad. Y tenemos que darnos cuenta de que cuando tomamos la ruta marcada por el personaje principal asumimos una perspectiva más subjetiva que cuando transitamos una ruta marcada por la perspectiva panorámica.

La formalización de una metodología que distingue entre los recorridos principales que podemos hacer a una historia bien dramatizada la formulan Melanie Anne Phillips y Chris Huntley, autores de «Dramatica», una teoría particular para el desarrollo de historias que nació junto con el software de estos autores («Dramatica Pro») durante los años noventa. Phillips y Huntley consideran, en primer lugar, que para que una historia esté completa, debe incluir un personaje que polemiza con el primero en relación con su problema interno, el «Personaje Impacto» (a quien también llaman personaje influenciador), y que este personaje, junto con el personaje principal, constituyen una díada cuya polémica constituye lo que en el modelo de los autores se llama la historia subjetiva. De esta consideración nació lo que en «Dramatica» son los cuatro recorridos que pueden considerarse en el desarrollo de lo que los autores llaman una «Historia de Gran Argumento» (*Grand Argument Story*) y que es una historia que no tenga «agujeros» en su argumentación dramática. Según los autores mencionados, una historia bien construida puede ser descrita según 4 recorridos posibles; el recorrido general o panorámico, el recorrido del personaje principal, el recorrido del personaje impacto y el recorrido de la relación entre el personaje impacto y el personaje principal. Para ilustrar los cuatro recorridos tal como son concebidos por los

autores de «Dramatica», utilicemos como referencia tanto la conocida telenovela colombiana **Betty la fea** de Fernando Gaitán (1999), como **Central do Brasil.**

- **Recorrido Panorámico o «Historia Objetiva»**

  Este recorrido surge cuando vemos la historia en función de la meta del protagonista, es decir, de aquel personaje que impulsa la acción y establece la meta de la historia. Al considerar una historia desde esta óptica, tomamos en cuenta el ordenamiento de los eventos según las causas y los efectos, y las relaciones entre los personajes en función de la meta de la historia. Es, en nuestro caso, la perspectiva según la cual describimos la trama general de una novela, película o telenovela, sin énfasis en algún personaje particular. **Yo soy Betty, la Fea**, considerada en su recorrido integral, es la historia de la actividad que se desarrolla en una empresa de diseño, llamada Ecomoda, cuyo presidente, Armando Mendoza, lucha por preservar su cargo y sus sueños frente a los ambiciosos planes de Daniel Valencia, hermano de su prometida Marcela, quien pretende apoderarse de la empresa. Beatriz Pinzón «Betty», una joven economista brillante, muy poco agraciada, es contratada en la empresa y se enamora de Armando, con pocas posibilidades de éxito. La historia, vista desde esta perspectiva, narra el itinerario de ese amor y también lo que ocurre en la cada vez más feroz disputa empresarial.

  En el caso de **Central do Brasil**, el recorrido panorámico describe la historia de Dora y Josué, las circunstancias individuales de cada uno, la relación de Dora con su amiga Irene, la relación de Josué con su madre, el viaje de ambos y su relación con los personajes secundarios que aparecen en el camino. Es decir, describe la historia de **Central do Brasil** en su globalidad. Notemos que esta trayectoria destaca una Odisea Física que describe lo que el filme tiene de «Road Movie».

- **Recorrido del Personaje Principal**

  El personaje principal actúa como la figura con la que se identifica la audiencia dentro de la historia. Al describir la historia desde esta perspectiva, el personaje principal se convierte en el medio por el cual la audiencia experimenta subjetivamente los sucesos de la historia. Para los autores, el personaje principal posee un problema (una característica que, aunque no necesariamente negativa o problemática, se examina en la historia y está más relacionada con la esencia del personaje que con las circunstancias que lo rodean). En algunos casos, este rasgo cambia al final de la historia, en otros casos, el personaje reafirma el valor de su rasgo y quienes cambian son los personajes de su entorno. En **Yo soy Betty, la Fea,** de Fernando Gaitán, Betty es el personaje principal que, más allá de su falta de belleza, se destaca por su moralidad. De hecho, Betty proviene de un hogar conservador, sostenido por valores morales inquebrantables. Cabe acotar que su padre, una especie de conciencia moral omnipresente, la protege de malas influencias y peligros, y ella lucha por preservar esos valores que se ven amenazados por la tentación del amor. A lo largo de la telenovela, Betty se esfuerza por mantener su posición firme (este es su problema dramático relevante, en el sentido que le da «Dramatica» a este término) a pesar de la fuerte seducción que representa el amor de Don Armando. El recorrido del personaje principal en esta telenovela describe el arco dramático de Betty, cuyo eje es la moralidad.

  En el caso de **Central do Brasil**, el personaje principal es Dora, y su recorrido tiene como eje el egoísmo. Al principio, Dora es una mujer individualista e insensible, incapaz de interesarse por el bien del prójimo. Participa de un proceso de transformación que despierta en ella sus posibilidades amorosas dormidas, y termina siendo una mujer más feliz porque es capaz de dar amor. Vista desde esta perspectiva, la historia personal de Dora es una Ilíada Mental en la que una mujer intenta derribar la muralla de sus propias ideas

preconcebidas sobre el amor hacia los demás y el valor de la paternidad.

- **Recorrido del Personaje Impacto**

  En una historia de gran argumento siempre existe un personaje cuya función es impactar el rasgo crucial del personaje principal. Los autores de «Dramatica» lo llaman «personaje impacto». En **Yo soy Betty, la Fea**, la honestidad de Betty, que es su rasgo crucial, se ve amenazada por la conducta irresponsable de Don Armando. A lo largo de la historia, Don Armando, junto con la descalificación de la que es víctima por parte de algunos personajes, ejerce presión sobre ella y la compela a traicionar su honestidad. Sin embargo, Betty permanece fiel a sus valores morales hasta el final

  En **Central do Brasil**, quien ejerce el papel de personaje impacto es Josué. Tanto con sus palabras como con sus acciones, Josué reclama y exige una transformación en Dora. La trayectoria del personaje impacto refleja las acciones sostenidas por Josué que impactan a Dora en su egoísmo a lo largo de la trama. Vista desde esta perspectiva, la trayectoria da cuenta de la Odisea Psicológica emprendida por José cuando intenta cambiar el comportamiento egoísta e inhumano de Dora.

- **Recorrido de la relación entre el Personaje Principal y el Personaje Impacto («Historia Subjetiva»)**

  Este recorrido se manifiesta cuando la historia se cuenta desde la relación entre el personaje principal y el personaje impacto. Desde esta perspectiva, se hace visible un principio fundamental del drama: los personajes interactúan para transformarse mutuamente. En el caso de **Yo soy Betty, la Fea**, hablamos de la historia de amor entre Betty y Armando. Para Betty, es un amor que exige renunciar a lo que ella es y que pone en riesgo su integridad moral. Para Armando, representa un desafío: su relación con «la fea» lo cuestiona en su prepotencia de galán y pone en entredicho su preferencia

por las mujeres bellas. Así, se enfrentan dos posturas esenciales: la de Betty, que lucha por proteger sus valores ante las demandas de un amor que la desborda, y la de Armando, que la tienta para que ella abandone sus ideales. Esta controversia entre los dos personajes se desarrolla en dos planos: el amoroso y el profesional.

En **Central do Brasil**, el recorrido sigue la evolución de la relación entre Dora y Josué, una anciana y un niño vinculados por una amenaza común y por un pasado en el que para ambos se erige la figura fantasmática del padre. Esta «historia de amor» equivale al drama propio de una Ilíada física, con dos personajes atrapados en una circunstancia —la búsqueda— de la cual no es fácil escapar.

Un ejercicio útil derivado de las distinciones formuladas por Melanie Anne Phillips y Chris Huntley consiste en elaborar versiones de la sinopsis que sigan cada una de las trayectorias. Así, podemos escribir, por ejemplo, una sinopsis en tercera persona que narre la historia desde una perspectiva panorámica, como si se tratara de una crónica objetiva de los acontecimientos. Aquí, los sentimientos de los personajes importan menos que las acciones y reacciones descritas. Luego, podemos elaborar una segunda versión desde la perspectiva del personaje principal. Esta sinopsis, aunque escrita en tercera persona, debe reflejar la visión y percepción del personaje principal respecto a la historia. En tercer lugar, podemos escribir una sinopsis que siga la trayectoria del personaje influenciador o impacto. Y, finalmente, una sinopsis que dé cuenta de la relación entre el personaje principal y el personaje impacto, lo que podríamos llamar la «historia de amor», porque narra la historia de una conexión que, de alguna manera, siempre está relacionada con el amor.

Para culminar el ejercicio, puedes comparar las versiones de la sinopsis. Notarás que son dos visiones de la misma historia y que deben complementarse. La comparación entre las sinopsis puede ser reveladora; puede mostrar, por ejemplo, si el personaje principal evoluciona sin conexión alguna con la tarea referida a la meta del

protagonista, o si esta tarea puede avanzar sin relación con el conflicto internos del personaje principal. Esto es muy importante, porque en una historia de gran argumento, la tarea externa y lo que le sucede internamente al personaje principal deben formar parte orgánicamente de una misma historia, aunque pueda ser vista desde varias perspectivas. Con esta metodología, puedes ajustar tu sinopsis.

Tanto en el sentido restringido mencionado al inicio como en el sentido ampliado por los autores de «Dramatica», el estudio de los recorridos también te ayudará a establecer jerarquías: identificar el recorrido principal y los secundarios de tu historia probablemente te orientará sobre cuál es tu trama principal y cuáles son las subtramas en tu obra.

Saber contar una historia es, en gran medida, saber recorrer las rutas que puedes seguir para gestionar su dinámica. Reflexiona ahora sobre cómo puedes aplicar estos conocimientos en la escritura de tu obra.

LA HISTORIA DE AMOR

Existe una aplicación práctica de la idea recién comentada de que las historias bien dramatizadas deben incluir la relación (siempre polémica) entre un personaje que mantiene una conducta irreductible (el personaje principal), y un segundo personaje que trata de obligarlo a que abandone esa conducta (el personaje influenciador). Melanie Anne Phillips y Chris Huntley han llamado a la trayectoria de esta relación «historia subjetiva», Linda Seger la denomina «historia B». Yo la llamo, la historia de amor.

Todas o casi todas las películas y la generalidad de las novelas tienen una historia de amor, si entendemos el amor en un sentido amplio. Y esto se debe al hecho de que lo que impacta a los personajes, lo que los modifica, son las relaciones con otros personajes y, en último término, con ciertos objetos. **El globo rojo**, el famoso cortometraje de Albert Lamorisse (1956), muestra la matriz de lo que está en casi todas las películas y las novelas de algún modo: la vinculación interdependiente entre el personaje (en el caso del cortometraje, un niño) y ese Otro, que desde afuera, apela a su ser interior (en el caso del cortometraje, un globo).

La historia de amor estándar, por supuesto, es la de las películas románticas y las comedias románticas. En ellas, la historia de amor se muestra en primer plano, sobre una historia de otra naturaleza en el fondo, una historia de índole social, de guerra, de aventuras o lo que sea. En esta configuración estándar se revela con claridad la figura que caracteriza todas las historias de amor: el triángulo. Porque no hay historia de amor sin un triángulo con dos vértices para los amantes y un vértice para el impedimento o el tercero en disputa.

Pero no solo las historias románticas tienen una historia de amor obvia. Yendo un poco más lejos, infinidad de historias policiales,

películas de guerra y de acción en general, cuentan con una historia de amor entre amigos. No es casual que Blake Snyder, dentro de su clasificación referida al cine de Hollywood, considere el género «Buddy Love», ya que esta configuración, bien sea como trama principal o como trama secundaria, es muy frecuente. Y por supuesto, la historia de amor entre amigos puede extenderse, como ya vimos en el caso de **El globo rojo**, a la historia de amor entre una persona y cualquier objeto antropomórfico o no, una persona y una mascota (como **E.T. El Extraterrestre** de Steven Spielberg, 1982, que es una variante), una persona y una parte antropomorfizada de su cuerpo, como **Inside Out** (***Intensa-Mente***) de Pete Docter, 2015 y cualquier otra modalidad que podamos imaginar.

Un caso interesante de historias de amor cuyo característico triángulo amoroso juega un papel central en la trama son las historias de adicción, como **Ray** de Taylor Hackford (2004), **Walk the Line** de James Mangold (2005), **Clean and Sober** de Glenn Gordon Caron y muchísimas más. En este tipo de películas, o bien la droga o el alcohol es el objeto que separa a los amantes, o bien la droga misma es el interés amoroso, como en **Leaving Las Vegas**. Cuando no es el amor adictivo, otros grandes amores constituyen la trama amorosa, principal o secundaria, puede tratarse, por ejemplo, del poder, como en **Der Untergang** (*La Caída*) de Oliver Hirschbiegel (2004); del amor-odio entre rivales a muerte (como en **L.A. Confidential** de Curtis Hanson, 1997); del amor puesto a prueba por la pasión del protagonista, como en **Erin Brockovich** de Steven Soderbergh (2000) y paremos de contar.

Es posible que en tu película o en tu novela exista una historia de amor implícita aún no desarrollada. Las historias de amor suelen ser conflictivas y generar demandas sobre uno o ambos amantes. El amor reclama, exige adaptación, y a menudo pide al enamorado que cambie. En otras palabras, el amor actúa como el dispositivo dramático ideal. Es raro encontrar una historia sin un amor exigente, una pasión por algo o alguien, ligado al desafío que enfrenta el personaje. Reflexiona sobre tu obra y busca esa historia de amor; usualmente está oculta, esperando ser descubierta.

EL CONFLICTO INTERNO

En el ámbito de la escritura creativa, el término conflicto interno designa ideas diversas, unas más útiles que otras. Hay quienes llaman conflicto interno a cualquier tipo de sentimiento negativo, por ejemplo, la rabia o el dolor. Esta es la definición que le adjudica al conflicto el autor francés Yves Lavandier en su libro **La dramaturgia**:

> *Entendemos por conflicto todo tipo de situaciones o sentimientos conflictivos. Pueden ser sufrimientos, dificultades, o distintos problemas como peligros, fracasos, desdichas, o la miseria*

Sin embargo, si bien los conflictos suelen generar emociones negativas, ¿basta con que un personaje experimente una emoción para tener un conflicto interno? Parece que no: un personaje puede ser naturalmente triste debido a su temperamento (o por padecer un trastorno distímico) sin que necesariamente padezca un conflicto.

Una segunda definición de conflicto interno lo identifica con la vivencia de una confusión interna, un tormento interior. Un personaje conflictuado sería un personaje atormentado debido a una determinada situación, como le sucede a Hamlet en la obra de William Shakespeare, lo que se expresa en el famoso monólogo del dilema entre «ser» o no «ser». Sin embargo, si bien el conflicto interno suele manifestarse como una situación interna difícil de resolver, no toda situación subjetivamente confusa o que suponga un «tormento» interior es un conflicto interno, o al menos no un conflicto interno eficazmente dramatizado. Un buen ejemplo es el filme luso-francés **La monja portuguesa** de Eugène Green (2010),

cuya protagonista no hace más que recitar su tormento interior a lo largo del filme, sin ninguna relación con un conflicto externo y con un mínimo impacto en la trama.

La manera más útil de definir el conflicto interno es como una contradicción lógica personal: la que tiene lugar en un personaje entre su identidad, entendida como aquello que está sometido a prueba en la historia, y la circunstancia que pone en riesgo esa identidad. ¿Cómo puede ser esa identidad? Por ejemplo, la de un hombre creyente que debe poner a prueba su fe (como en **Ben-Hur** de William Wyler, 1959 o en **Mi pecado me condena** de Alfred Hitchcock, 1953); o la de una persona que pone en riesgo su sed de justicia ante el abuso familiar, como en **Festen** de Thomas Vinterberg (1998).

Esta es, en el fondo, la definición clásica, la misma que puede aplicarse a cualquier tragedia, como por ejemplo **Antígona** de Sófocles, en la que la protagonista afronta una contradicción fatal entre su naturaleza de hermana fiel y la ley que rige su patria. Es claro que en todos estos ejemplos se generan emociones dolorosas y es obvio que el dilema que enfrentan los personajes conduce a menudo a la incertidumbre. Pero el conflicto propiamente dicho radica en la contradicción entre las dos fuerzas en pugna: una que proviene de la demanda de la propia naturaleza del personaje que viene desde su interior, y otra fuerza que es generada por la circunstancia y se ejerce desde el exterior.

Una vez que el escritor aclara cuál es el conflicto interno que está desarrollando, su tarea es mostrarlo cabalmente, desde todas las perspectivas posibles. El escritor puede mostrar, por ejemplo, las repercusiones emocionales del conflicto (los sentimientos que ocasiona, los tormentos que provoca); las repercusiones objetivas del conflicto interno (las decisiones que induce en los personajes, los eventos externos que genera) y las consecuencias del conflicto en las relaciones entre los personajes. Así, por ejemplo, un personaje como John, de **Sex, Lies and Videotape** (*Sexo, mentiras y video*), el filme de Steven Soderbergh (2000), no solo es un hombre cada vez más atormentado por el afán de mantener su matrimonio y, a la vez, sus infidelidades conyugales, sino que también es un hombre

con una cada vez más insostenible relación matrimonial, que culmina en una pelea a golpes con un amigo de la infancia.

El conflicto interno es el núcleo del drama y un conflicto interno difuso hace que se derrumbe todo el edificio dramático. Así que para apuntalar tu obra comienza por definir el conflicto interno. Si lo haces, te lo agradecerás durante cada paso posterior de tu proceso de escritura.

AFINANDO LA NOCIÓN DE ACCIÓN

Se dice a menudo que el personaje es lo que hace, pero no se suele especificar a qué nos referimos con el verbo «hacer», al menos en el sentido muy específico que dicho verbo tiene en la escritura. ¿Pero qué significa que un personaje haga cosas? ¿Qué es la acción en el drama y las narraciones?

La buena ficción funciona como un fino mecanismo de relojería: todo lo que sucede parece casual, aunque hasta el más mínimo detalle es intencional. Sin embargo, la intención del escritor, guiada por el mensaje que desea transmitir, siempre está disfrazada. Lo que sucede en la historia parece ser la consecuencia lógica de los eventos, las acciones y las decisiones de los personajes.

Hacer y actuar

De acuerdo con el diccionario de la Real Academia, hacer es causar un efecto sobre algo. Un personaje puede causar ese efecto de manera proactiva, como cuando Aquiles mata a Héctor de un lanzazo en la Ilíada, o de manera pasiva, como cuando en una famosa escena de **Breaking Bad**, Walter White llega a la casa de su socio Jesse Pinkman, entra en la habitación donde están durmiendo y ve que Jane, la novia de Jesse, comienza a ahogarse con su propio vómito. Walter inicialmente se acerca para ayudarla, pero se detiene y, en lugar de intervenir, permanece inmóvil y la observa ahogarse hasta la muerte.

La particularidad de un personaje, su especificidad, proviene de lo que es capaz de hacer. Pero también, y es muy importante tomarlo en cuenta, de lo que es capaz de no hacer: el personaje se

define por su particular relación con la acción. Barry Lyndon es un personaje ambicioso que busca ascender en la escala social a cualquier costo. También Becky Sharp, la protagonista de la novela **Vanity Fair** escrita por William Makepeace Thackeray. Ambos personajes se caracterizan por su naturaleza activa. En el otro polo, Meursault de **El extranjero** (la novela de Albert Camus), y Edmund Tyrone **Largo día viaje hacia la noche** (la obra de Eugene O'Neill), son personajes que se caracterizan por el carácter refractario de su pasividad; mientras los primeros actúan haciendo cosas, los segundos actúan negándose a hacer cosas. Es importante que entendamos que la pasividad activa, en este sentido, es una forma de la acción humana.

Acción y personaje

Hay que considerar la relación que existe entre el personaje y la acción dramática. Comúnmente se dice que el personaje «es lo que hace», y con razón, porque el personaje se revela a través de sus acciones. Sin embargo, también es cierto que el personaje es acción en potencia; la acción surge de lo que el personaje puede ejecutar. Así, la acción y el personaje son las dos caras de una misma moneda. De hecho, esta es la base de la dramatización: un personaje ambicioso es aquel que actúa con ambición, y un personaje cobarde es aquel que actúa con cobardía. En términos narrativos y semánticos, un personaje y sus acciones están interconectados de tal manera que uno depende del otro. El personaje ambicioso lleva a cabo actos que refuerzan su ambición, lo que permite al lector o espectador comprender y creer en este rasgo de su personalidad. Al mismo tiempo, la acción de ambicionar se interpreta y se enriquece a través de las decisiones y acciones del personaje, fortaleciendo su desarrollo dentro de la historia. La acción de ambicionar no es solo un conjunto de movimientos físicos o psicológicos hacia un objetivo, sino también un rasgo definitorio del personaje ambicioso. De este modo, el personaje «ambicioso» se convierte en una encarnación de la acción de ambicionar, y la ambición se establece como el rasgo crucial del personaje. Existe un

entrelazamiento indisoluble entre el carácter del personaje y sus acciones principales.

Los modos de hacer

El actuar de los seres humanos no es igual al actuar de las máquinas o de los seres inanimados. Un motor o una tormenta no tienen capacidad de decisión, al menos en el mismo sentido que la tenemos los seres humanos. La decisión que puso a rotar la tierra sobre su eje es materia de filosofía o de religión, pero, en último término, damos por sentado que es acción mecánica y nada más. La acción mecánica de cualquier motor o cualquier ingenio electrónico nunca es independiente de una decisión humana. Por tal razón, los seres humanos podemos actuar o no según decidamos: eso hace la diferencia entre la acción humana y la acción mecánica, y también hace la diferencia entre la acción mecánica y la acción en las obras dramáticas o narrativas. Tanto la acción humana como la acción dramática y narrativa están indisolublemente ligadas a las decisiones que hacen que se manifieste.

La otra particularidad de la acción humana es que, a diferencia de las máquinas que operan puramente en un nivel «externo», la acción humana (y por consiguiente la acción dramática o narrativa) se vincula con decisiones que operan en dos niveles: las decisiones pueden producirse en el nivel consciente o en el nivel inconsciente. Este ha sido precisamente el aporte del psicoanálisis que tanto ha influido en nuestra actual concepción y práctica de la escritura de ficción. En la generalidad de las obras dramatizadas, los personajes toman decisiones conscientes en el transcurso de la historia presente, pero están condicionados a tomar ciertas decisiones que su inconsciente toma por ellos. Y es aquí donde esas decisiones pueden dictar que haga o que deje de hacer algo, sin que esté consciente de que no puede hacer lo que quiere, o que no puede dejar de hacer lo que no quiere. En otras palabras, son sus fobias o sus aversiones, por un lado, con sus compulsiones o adicciones, por el otro, los que dictan su comportamiento y determinan sus acciones.

Una manera práctica que tiene el escritor para definir a los personajes, y en particular, al personaje principal, consiste entonces en responder las preguntas:

- ¿Qué es lo que mi personaje no puede dejar de hacer, aunque quisiera no hacerlo?
- ¿Qué es lo que mi personaje no puede hacer, aunque quisiera hacerlo?

Dos preguntas cuyas respuestas permiten construir al personaje a partir de la acción, tanto en lo que podríamos llamar su nivel consciente como lo que denominamos su inconsciente. Dos preguntas que, además, son esenciales para el personaje principal.

Calibra las acciones

Un escritor debe ser experto en calibrar las acciones, desde las más grandes hasta las aparentemente insignificantes. Si bien es cierto que un pequeño detalle podría haber cambiado la historia del mundo (como decía Cicerón del tamaño de la nariz de Cleopatra), es indiscutible que cualquier detalle relacionado con las acciones puede cambiar el destino de una obra, para bien o para mal. En este ejercicio de calibración, la tarea del escritor no es solo elegir las acciones más llamativas, sino las más significativas.

Lo primero que el escritor debe tener claro es que las acciones espectaculares no son necesariamente las más importantes. Lo espectacular puede ser muy impactante, pero también puede ser efímero. Un guion o una novela sin espectáculo podría ser aburrido, pero una obra que solo está llena de acciones espectaculares y nada más probablemente estará vacía. Los meros acontecimientos, por impactantes que parezcan, no significan nada a menos que también sean relevantes para el personaje principal de la historia. Hay películas y novelas llenas de acontecimientos en las que no pasa nada, porque todo lo que sucede no tiene ninguna importancia ni para la trama ni para el personaje principal. También hay películas en las que «pasa mucho», a pesar de que todo lo que ocurre

proviene de eventos aparentemente insignificantes que tienen una gran relevancia para la historia. Lo mismo pasa con las novelas.

Evaluar las acciones que tendrán lugar en tu guion o novela implica responder a dos preguntas:

1. ¿Cuánto contribuye la acción a que el protagonista alcance o no su meta? Si la meta del protagonista es la liberación de un territorio tomado por el enemigo, por ejemplo, la puesta en marcha de un arma mortífera puede ser relevante; mientras que si lo que el protagonista busca es conquistar a una mujer, una mirada puede ser mil veces más efectiva que un arma mortal.
2. ¿Cuánto repercute la acción en el personaje principal? Hay acciones que no hacen avanzar la trama, sino que profundizan en el problema del personaje principal. La acción ideal es aquella que repercute tanto en lo externo (alcanzar la meta deseada) como en lo interno (el problema crucial del personaje principal).

Por último, no hay que olvidar que las acciones en la escritura dramática son como los pinceles en la pintura: instrumentos que se utilizan para contar una historia y que muchas veces se pueden cambiar. Si las acciones que has seleccionado no cumplen las funciones que se requieren en tu historia, puedes desecharlas o sustituirlas por otras, hasta que tu guion esté compuesto únicamente por las mejores acciones posibles para lo que quieres contar.

PARTE 2

El método

PRELIMINARES

En esta segunda parte del libro se describe el método de desarrollo de guiones y novelas que proviene de mi enfoque, el cual ha sido afinado a lo largo de los años en la práctica de consultorías con escritores y en paralelo al desarrollo de mi software Escriba. En primer lugar, se describe exhaustivamente la metodología que permite crear la estructura profunda de la historia. Cada uno de los conceptos que utiliza el método, y que en el software constituyen un paso en el desarrollo, es explicado con profundidad y se acompañan de multitud de ejemplos. También se expone la base teórica del desarrollo que proviene del modelo de la estructura profunda, presentado en la primera parte como la materialización de la idea de que una historia de ficción puede equipararse a un experimento mental. Se hace énfasis en el carácter dinámico del modelo, que es consonante con la idea de que una historia resulta de la articulación adecuada entre la prueba que constituye el núcleo de la historia y una tarea que tiene entre sus principales funciones crear las circunstancias que generan la prueba, a diferencia de los esquemas conocidos que reducen la escritura de un guion o una novela a la conformidad con una serie de pasos fijos, rígidos y universales. La exposición del procedimiento para crear la estructura profunda culmina con una recapitulación que permite ver la diferencia patente entre la estructura de una historia y la estructura final de la obra.

Seguidamente, se dan recomendaciones para ampliar la estructura profunda y obtener la secuencia de acciones que permite escribir el argumento o crear la escaleta. De estos dos documentos, el argumento y la escaleta, desarrollamos recomendaciones generales y algunas técnicas específicas.

El resto de esta parte del libro está dedicado a un aspecto que poco se revisa en los manuales de escritura creativa y que, sin embargo, es de importancia capital: se trata del análisis de instrumentos que pueden servir al escritor para trazar estrategias de manejo de información de cara al lector o al espectador, cómo ordenar el material definitivo de la obra, cómo crear intriga o cómo manejar el suspenso. Para esta tarea, se revisa la potente artillería teórica desarrollada por Meir Sternberg y adaptada por David Bordwell, que ha merecido reconocimiento en el campo del análisis pero que, lamentablemente, ha sido menospreciada o pasada por alto en el campo de la escritura. Esta parte del libro cierra con algunas recomendaciones para la escritura final de la obra.

EL MÉTODO

El método que se presenta aquí y que podría llamar con propiedad «Método Escriba» fue desarrollado junto con la creación de mi programa Escriba® Software y encuentra su óptima aplicación en un software especializado, el cual está diseñado para colaborar con el escritor en la creación de proyectos de forma colaborativa. La mayoría de los pasos descritos aquí (y algunos que solo se pueden llevar a cabo con la asistencia experta del programa) son el resultado del modelo del Enfoque Baiz, desarrollado a lo largo de los años, el cual ha demostrado ser altamente efectivo en mi práctica profesional. Aunque la explicación de este método que se presenta en este capítulo es completa en sí misma, su potencial se amplifica significativamente con el uso del software mencionado.

Finalidad del método

La finalidad del método es dramatizar y escribir todo tipo de obras de ficción: guiones de cine, relatos, novelas, piezas de storytelling. Se trata de un método sencillo pero poderoso. ¿Qué lo hace diferente de otros métodos? Esta es una pregunta válida, y la respuesta se relaciona con lo que un escritor busca a través de su obra. ¿Cumplir con un compromiso profesional? ¿Divertirse? ¿Expresar algo personal y compartirlo con otros? ¿Comunicar sus verdades al mundo? Imagino que podrías añadir tus propios motivos, únicos y muy personales. Sin embargo, hay algo que todos buscamos al escribir historias y en lo que probablemente estemos de acuerdo: el deseo de escribir buenas historias. ¿Y qué constituye una buena historia? En mi opinión, su profundidad y coherencia. El método ha sido diseñado para escribir con profundidad y coherencia, y asegura que no se omita ninguna fase de construcción ni se dé

por sentado el diseño de la base dramática de la obra, como a menudo sucede con otros métodos.

Alcance del método

El método que desarrollo aquí, basado en mi enfoque, tiene en cuenta todos los aspectos involucrados en la construcción de una buena historia: desde la confección de su estructura profunda, hasta el diseño de las estrategias que deben utilizarse para contarla. A diferencia del común de los métodos que se centran solamente en el asunto de cómo disponer los acontecimientos de la historia en la trama de acuerdo con un modelo que se le atribuye al filósofo Aristóteles (Tres actos, puntos argumentales, etc) y que ha desembocado en el «paradigma» del que, probablemente, has oído hablar y que comentamos en otras partes de este libro, el método del Enfoque Baiz atiende a todos y cada uno de los aspectos que conforman el proceso de concebir, estructurar y contar una historia. Se trata de un método completo que te acompañará, paso a paso, en el desarrollo de tu historia, sin dejar ninguna de las fases de construcción a un lado, ni dar por sentado el diseño de la base dramática de tu proyecto, como lo suelen hacer otros métodos. Voy a darte ahora una visión panorámica de mi método.

Descripción estructural

El método presupone los niveles estructurales que se describen en el siguiente gráfico:

Sin embargo, aunque cada etapa se refiere a un estrato de la estructura, desde el punto de vista práctico, la información referida al universo de la historia está integrada en el método a la etapa 1, y no a la etapa 3 como podría esperarse.

Descripción de los niveles estructurales

Estructura profunda

La estructura profunda revela la articulación entre los componentes fundamentales de una obra con base dramática: la prueba a la que se somete el personaje principal y la tarea que actúa como circunstancia para que esta prueba se produzca. Una estructura profunda sólida asegura la coherencia entre los aspectos fundamentales de la obra: el conflicto en todos sus niveles, los personajes en sus diferentes funciones y los temas en sus distintos niveles de manifestación.

Universo y personajes

El universo de la historia y los personajes son los «pobladores» de la estructura profunda, son los «existentes» de la historia. El arraigamiento estructural de los personajes con sus funciones en la

estructura es una garantía para que la historia se desarrolle con profundidad.

Estructura narrativa

La estructura narrativa da cuenta del ordenamiento de los eventos en la historia y de las relaciones causa-efecto. Es un aspecto que ha sido hipertrofiado por la generalidad de escritores de manuales de escritura de guiones, que a menudo es considerado como la «totalidad» de la estructura del guion, pero que da cuenta solo de una de sus capas estructurales.

Hay variados modelos que intentan describir la estructura narrativa. En mi enfoque utilizamos un modelo abarcante que busca tener un alcance lo más universal posible.

Estrategias de trama: el manejo de la información

La estrategia de estructuración de la trama da cuenta del manejo de la información. Esta estructura describe las estrategias que utiliza el escritor para influir en el perceptor (lector, espectador) mediante el suministro de la información que necesita para interpretar la historia contada. Este es el nivel estructural en el cual el escritor despliega sus habilidades en el arte de contar, haciendo que el lector o espectador anticipe resultados e infiera información faltante. Es también el nivel en el que se generan los principales efectos sobre el perceptor: el suspenso, la intriga y la sorpresa.

Estructura Expresiva

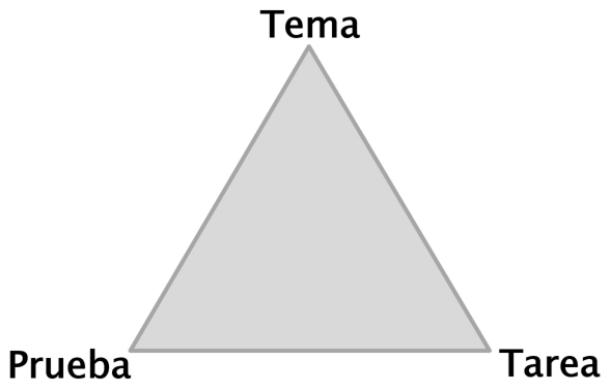
La estructura expresiva (también llamada discursiva) corresponde al nivel de manifestación de la obra. Esta estructura describe cómo se manifiesta el relato en el «material» expresivo final: palabras, imágenes y sonidos, etc. Para el novelista y el escritor de guiones, es el nivel estructural en el que las palabras que utiliza el escritor, su estilo, el ritmo que emplea, y todas las estrategias literarias y escriturales, permiten que el relato muestre el brillo final de la historia.

Descripción panorámica del método

El método del Enfoque Baiz está concebido en varias etapas. Describamos cada etapa de manera sinóptica antes de explicar cada una con detalle.

Etapa 1

La primera etapa se enfoca en el trabajo con la estructura profunda. En esta etapa se asegura la coherencia entre la prueba del personaje principal, la tarea que crea las condiciones de la prueba y el tema moral que se deriva de la prueba.



Demos un vistazo a esta primera etapa del método por medio de un ejemplo. Si quisiéramos crear una historia y tuviéramos claro desde el principio que queremos explorar el tema de la ambición personal, procederíamos a:

- **Hacer del personaje principal alguien profundamente movido o afectado por la ambición**. Por ejemplo, Juan es un joven emprendedor que sueña con convertir su pequeña empresa de tecnología en un gigante de la industria.
- **Crear una tarea en la historia que involucre al personaje principal**. En el caso de nuestro ejemplo, escogemos a Juan también como protagonista, es decir, como ejecutor de la tarea principal. Juan desea y lucha por expandir su empresa y esa lucha lo lleva a tener que decidir si acepta

una inversión de un conglomerado con un historial cuestionable de prácticas laborales.

- **Garantizar que la tarea ponga efectivamente a prueba al personaje principal**. La decisión de Juan sobre la inversión no solo determinará el futuro de su empresa, sino también la lealtad de sus empleados y la confianza de sus clientes, y lo forzará a sopesar el éxito financiero contra sus principios. Juan enfrentará un dilema ético entre sus valores personales y su ambición desmedida. En otras palabras, Juan verá puesta a prueba su ambición.
- **Asegurar que el resto de los elementos estructurales que corresponden a la estructura profunda estén claramente definidos en este nivel de la estructura**. Por ejemplo, las motivaciones de Juan: la ambición de Juan tiene raíces en sus relaciones parentales y sabemos cómo estas relaciones influyeron en el pasado para que Juan se convirtiera en un individuo ambicioso; los resultados: sabemos que Juan no podrá librarse en la historia de su actitud ambiciosa, y sabemos, además, que fracasará en su meta de expandir su empresa, etc.

A partir de estos datos podremos formular una sólida storyline de nuestra historia, redactar una sinopsis coherente que dé cuenta de la estructura, formular la premisa moral y le premisa ideológica, etc.

Notemos que la generación de empatía que buscamos tiene que ver, en gran medida, con el diseño cuidadoso del personaje principal. El personaje principal es la puerta de entrada de la emocionalidad del espectador a la historia. Un personaje principal bien desarrollado en todas sus facetas asegura que el escritor pueda cumplir con su cometido de conectar emocionalmente con el lector.

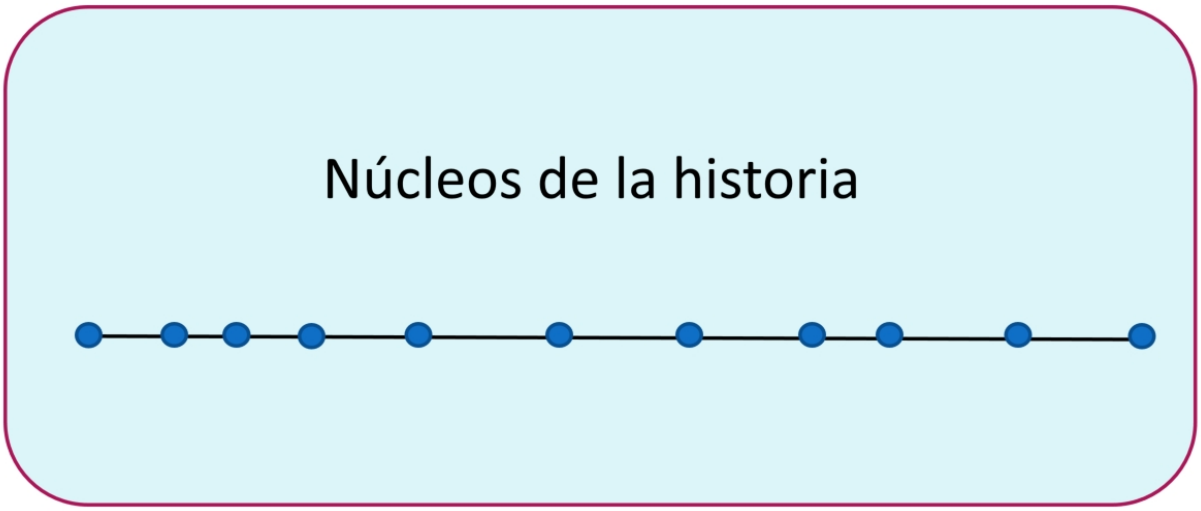
Más adelante describiremos con lujo de detalles cada uno de los pasos de esta y las siguientes etapas del método.

Etapa 2

La etapa 2 del método está dedicada a la creación del universo de la historia y a los personajes. La construcción de los personajes obedece a una dinámica doble: por una parte, está lo que el escritor siente e intuye del personaje, las ideas y asociaciones que surgen en su mente al imaginarlo. Por otra parte, está el diseño de los rasgos específicos de cada personaje que serán relevantes en la historia. Al concluir esta etapa contarás con un perfil exhaustivo de cada personaje que incluye todos los elementos que son indispensables para la historia que estás escribiendo. La etapa 2 será descrita con detalles más adelante en esta parte del libro, mientras que en la parte 3 se brindan múltiples herramientas adicionales para la construcción de personajes.

Etapa 3

La tercera etapa del método está dedicada al diseño de las acciones de la historia ordenadas en términos de causas y efectos. En la mayoría de los casos atiende a un ordenamiento cronológico. Se trata de encontrar una cadena de eventos como la siguiente:



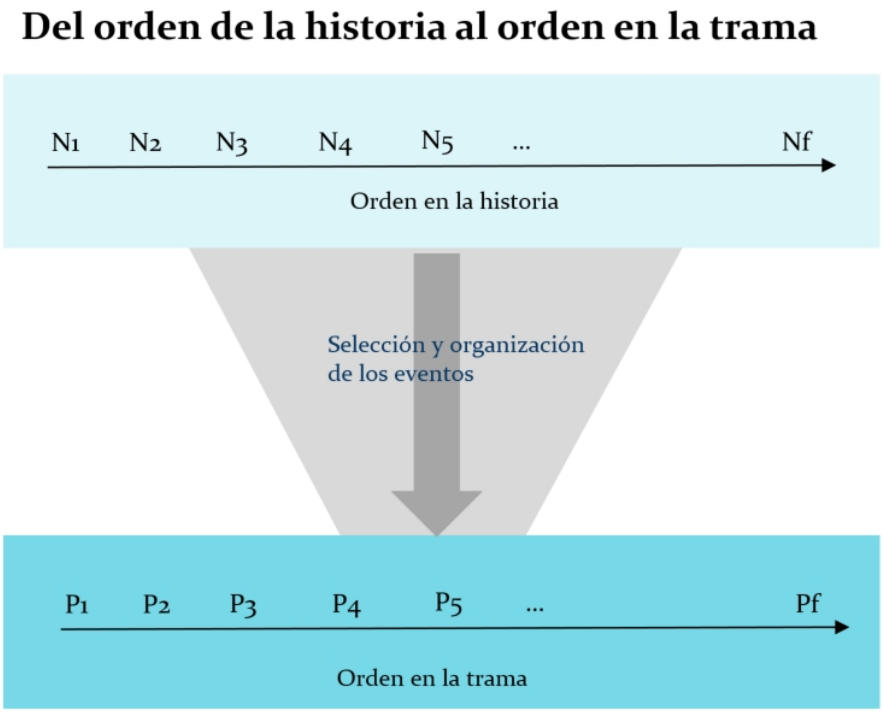
Esta es la esta etapa a la que aluden la mayoría de los manuales con la idea de que tejer la trama de acontecimientos es lo más importante, si no lo único, que se necesita para construir una «buena historia». Como he mencionado tantas veces, esta idea que

solapa el orden cronológico del tiempo de la historia con el orden de presentación de los eventos para el lector o espectador, obedece a una apreciación reductora de la estructura. Sin embargo, estos modelos pueden ser útiles para generar las acciones más importantes de la historia.

En esta etapa, utilizaremos nuestro modelo para generar los núcleos de la historia, o recurriremos a modelos conocidos con el mismo fin. Esta segunda opción nos permite crear elementos de la estructura que son fundamentales en una historia: los eventos externos e internos que harán progresar la historia y los obstáculos y peripecias que afectarán al protagonista. El desarrollo de complicaciones y obstáculos son elementos clave que crean la tensión central de la historia y sientan las bases del suspenso global.

Etapa 4

La cuarta etapa del método se enfoca en las estrategias de información, es decir, en la selección y el orden de presentación de los acontecimientos para el espectador, o, en otros términos, en el tejido de la trama. La transición del orden de la historia al orden de la trama puede ilustrarse mediante el siguiente gráfico, en el que los elementos marcados con la letra N corresponden a los núcleos de la historia, mientras que los elementos marcados con la letra P designan los eventos mostrados en la trama.



En esta etapa abordamos el asunto del manejo de las anticipaciones y emociones de la audiencia. Daniel Tubau, autor del libro **El protagonista es el espectador**, sostiene que se trata de gestionar la relación del escritor con el espectador. David Bordwell, el reconocido teórico norteamericano, diría, siguiendo a Meir Sternberg, que se trata de la administración de las claves a partir de las cuales el espectador reconstruye la historia. Alfred Hitchcock afirmaría que cada minuto en el cine ofrece una oportunidad para la manipulación (en el mejor sentido del término) del interés de la audiencia. En esta tercera tarea, el escritor despliega, escena por escena, su estrategia narrativa frente al lector o espectador.

Etapa 5

La etapa final corresponde a la realización discursiva, es decir, la escritura de la novela, guion o relato propuesto. En el guion, por ejemplo, es el momento en que se decide la puesta en escena de cada secuencia, se establecen las estrategias detalladas de información para las escenas, se definen los puntos de ataque definitivos de cada escena, y se escriben los diálogos con toda la

carga emocional, de caracterización y de manejo de información que les corresponde. De manera similar, con las variantes propias de cada medio, es el terreno en el que se realizan elecciones similares en una novela, incluyendo la selección de la voz del narrador y el establecimiento de las estrategias correspondientes al punto de vista. En todos los casos, es en esta etapa, la de la escritura definitiva, donde la escritura como ejercicio de uso del idioma cobra el mayor peso, definiendo el tono, el estilo y el ritmo. La etapa final de escritura, incluso en formatos de transición como el guion de cine, es aquella en la que la palabra tiene la última palabra. Vamos a complementar el gráfico anterior para ilustrar el proceso que va del hallazgo de los núcleos, a la escritura de la obra.

Una última palabra: el método comprende etapas contenidas en el proceso de desarrollo y no necesariamente deben realizarse en el

orden expuesto. En la práctica, las actividades correspondientes a cada etapa no se desarrollan de manera aislada; en realidad, representan las tareas que a menudo compiten entre sí y que involucran al escritor desde su pensamiento y sus emociones. Sin embargo, cada una de ellas aborda un saber independiente, indispensable para el escritor. Por esa razón, la idea de separarlas es principalmente metodológica y puede resultar útil en numerosas ocasiones. Establecer una conexión empática o de identificación con el personaje principal para capturar emocionalmente a los espectadores, propio de la etapa 1; la creación exhaustiva del universo de la historia de los personajes, en la etapa 2; la especificación de las metas y los obstáculos que generan suspenso en la etapa 3; el diseño de las estrategias narrativas que mantengan cautivos a los lectores o espectadores, de la etapa 4; y el ejercicio pleno de la escritura de cara al idioma, definen la esencia de ser escritor. El método pretende arrojar luz en cada una de estas etapas.

ETAPA 1: LA ESTRUCTURA PROFUNDA

El método se ocupa primero del basamento dramático de la historia, utilizando para ello lo que hemos denominado la estructura profunda de la historia. La estructura profunda describe la relación entre los tres pilares que constituyen la estructura dramática de una historia: el personaje principal, el conflicto dramático y el tema moral de la historia.

El personaje principal es el personaje que experimenta la historia, que la sufre y/o la goza, que pone en riesgo su esencia personal en la historia y que es puesto a prueba por las circunstancias que tienen lugar en ella. El personaje principal es esa parte de ti mismo que inventas para explorar cómo se experimenta la historia subjetivamente y es la puerta de entrada de la emocionalidad del espectador a la historia que estás por escribir.

El conflicto dramático es el núcleo dramático de tu historia y mide la fricción que va a existir a lo largo de la historia entre el personaje principal y la «realidad» a la que se tendrá que someter. El conflicto dramático tiene dos caras: una que exhibe las fuerzas visibles que estarán en pugna a medida que se desarrolla la historia (esta es la cara digamos «objetiva» del conflicto dramático) y otra cara que muestra el impacto de los acontecimientos de la historia en la «manera de ser» del personaje principal (esta es la faz «subjetiva» del conflicto).

El tema moral, por último, es la valoración de lo que significa lo que estás contando para tu futuro lector o espectador y está relacionado con lo que le sucede en la historia al personaje principal.

La mayoría de los pasos necesarios para crear la estructura profunda de la historia provienen del modelo teórico que presentamos en la parte 4 de este libro, en el capítulo dedicado a la historia dramatizada como experimento mental. He agregado pasos adicionales que facilitan la recopilación de información complementaria para la creación de los documentos de la estructura profunda. Los pasos de la etapa 1 del método son:

Pasos para la creación de la Estructura Profunda

1. Datos básicos.
2. Condiciones iniciales.
3. Los influenciadores.
4. La asignación de la tarea.
5. Primera gran complicación de la tarea.
6. Inicio de la prueba.
7. Complicaciones de la tarea y la prueba.
8. Momento decisivo de la prueba.
9. Momento crítico de la tarea.
10. Resultado de la prueba.
11. Resultado de la tarea.
12. Valoración de la prueba.
13. Valoración de la tarea.
14. Conclusiones.

Versión Ampliada

1. Datos básicos.
1.1. Título.
1.2. El concepto.
2. Condiciones iniciales.
2.1. El lugar.
2.2. La época.
2.3. El universo de la historia.
2.4. El personaje principal.
2.4.1. Función del personaje principal.
2.4.2. El contraste temático.
2.4.3. La necesidad apremiante.
2.4.4. La orientación del rasgo crucial.
3. Los influenciadores.
3.1. El influenciador crítico.
3.2. El influenciador reforzador.

4. La asignación de la tarea.
4.1. Detonante.
4.2. El objetivo global.
4.3. La meta específica.
4.4. El antagonista.
4.5. El riesgo.
5. Primera gran complicación de la tarea.
6. Inicio de la prueba.
7. Complicaciones de la tarea y la prueba.
8. Momento decisivo de la prueba.
9. Momento crítico de la tarea.
10. Resultado de la prueba.
11. Resultado de la tarea.
11.1. Logro del objetivo global.
12. Valoración de la prueba.
13. Valoración de la tarea.
14. Conclusiones.

A continuación, describo cada paso del método. Para cada uno, ofrezco una ampliación optativa que profundiza en los conceptos implicados.

1. Datos Básicos

1.1. El título de la obra

El primer paso consiste en escoger un título que aluda a la obra. No importa si se trata de un título provisional. Pensar en el título constituye el primer ejercicio de síntesis que permite concebir la obra como un todo.

Más sobre el título

El título suele ser un símil de la historia o, al menos, tal como asegura Christopher Vogler, convoca una metáfora de la historia que puede intrigar a la audiencia y prepararla para la experiencia que promete. Un buen título es como una vitrina sumamente atractiva o una intrigante puerta de entrada que invita al público a ingresar al mundo que promete. El título de la obra suele heredar algunas de sus características estructurales, puede revelar, por ejemplo, el nombre del personaje principal (como en **Billy Elliot**, la película de

Stephen Daldry, 2000; o como en **Alice**, el filme de Woody Allen, 1990). El título puede aludir al rasgo interno crucial del personaje principal, tal como sucede en el filme **Natural Born Killers** (*Asesinos por naturaleza*), el filme de Oliver Stone (1994). El título puede aludir al universo físico en el que tiene lugar la historia, como sucede en **Casablanca**.

El título puede hacer referencia, no ya al personaje principal, sino al personaje que incide críticamente en el rasgo crucial del personaje principal. Es lo que sucede en filmes como **Annie Hall**, de Woody Allen (1977), **Amadeus**, de Miloš Forman (1984), o **E.T., el extraterrestre**. El título puede consistir en una versión de la premisa ideológica de la historia, como ocurre en el caso de **La vida es bella** de Roberto Benigni (1997). Finalmente, el título puede describir la tarea principal que se ejecuta en la historia, como sucede en **Star Wars** (*La guerra de las galaxias*), la conocida saga de George Lucas (1977).

La referencia al personaje principal o al protagonista (es muy importante distinguir entre uno y otro) puede ser amplificada cuando se agrega al nombre o a la descripción física del personaje una descripción mínima que sugiere la dinámica de la historia, es lo que sucede, por ejemplo, con títulos como **Django Unchained** de Quentin Tarantino, (2012), o **El curioso caso de Benjamin Button** en la película de David Fincher, (2008), basada en el relato de Scott Fitzgerald.

La alusión al espacio físico de la historia suele funcionar como un título efectivo en casos en los que el lugar mencionado es significativo en sí mismo (**Dunkerque**, la película de Christopher Nolan, (2017); **El Amparo**, el filme de Rober Calzadilla, (2016); **Solaris** la novela de Stanisław Lem, y también en aquellos casos en los que el espacio contextualiza un evento sugerido con la ayuda de una frase: **Manchester by the Sea**, de Kenneth Lonergan; **Sleepless in Seattle** de Nora Ephron o **Central do Brasil**, que remite al universo multicultural, de supervivencia y nómada de la famosa estación de trenes de Rio de Janeiro.

La referencia a la tarea principal que el protagonista emprende en la historia puede ser ampliada de manera tal que aluda a la

situación predominante en la obra, como por ejemplo en **Missing** (*Desaparecido*), el filme de Costa-Gavras, (1982), o **Get Out** (*Huye*) el filme de Jordan Peele, (2017); **La Odisea de los Guerrilleros**, la novela de Arturo Cova. Otros títulos derivan su valor de un giro retórico y, a pesar de que podrían atentar contra la brevedad que se supone aconsejable, hacen un cierto guiño cómplice al lector. Es el caso de títulos como el irónico y explicativo **Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb** (*Dr. Strangelove o cómo aprendí a dejar de preocuparme y amar la bomba*), de Stanley Kubrick y también del retórico título del filme de Michel Gondry **Eternal Sunshine of the Spotless Mind** (2004) (*Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*). Interesante es acotar que el título deriva de un verso del poema **Eloísa a Abelardo** del afamado poeta inglés Alexander Pope.

Es muy importante tener en cuenta que un buen título va más allá de una mera descripción. Es por esta razón que muchas veces el título recurre al efecto poético (como en el caso recién mencionado de la película de Michel Gondry), o apunta al doble sentido (como por ejemplo **Legally Blonde**, el filme de Robert Luketic, 2001). Puede suceder también que el título cuente algo de la historia (**Home Again** de Hallie Meyers-Shyer, (2017) o **The Killing** de Stanley Kubrick, (1956), o que el título recurra a la ironía (**Divino amor**, el filme del brasileño Gabriel Mascaró, (2019), o **Sitcom** del realizador francés François Ozon, (1998).

En resumen: los buenos títulos suelen ser sugerentes, llaman la atención y son memorables, bien sea porque los envuelve el misterio, o porque aluden a aspectos clave de la historia que despiertan el interés del lector o el espectador. Los títulos breves suelen ser los más eficaces, aunque hay excepciones. Un buen título va más allá de lo puramente descriptivo: puede ser pegajoso, irónico o explotar el doble sentido. Un buen título siempre intriga al lector. Los buenos títulos suelen aprovechar la potencialidad creativa de las palabras. En la medida en que vayas conociendo tu historia, estarás más cerca del título definitivo de tu obra.

1.2. El concepto

El concepto es una descripción que muestra el contenido de la historia y los detalles que la hacen interesante para el público. El concepto suele contener información sobre el conflicto central de la historia y sobre el personaje principal. Aunque no es indispensable, vale la pena ensayar una primera versión del concepto.

Más sobre el concepto

Muchos autores proponen un método para la escritura de una obra de ficción que comienza con la idea del escritor y culmina en la obra terminada. Sin embargo, la «idea», cualquier cosa que englobe ese término vago, es inherentemente desestructurada. Una forma de superar esta vaguedad es darle a la idea cierta organización y preguntarse cuál podría ser su principal atractivo para los posibles lectores o espectadores. Esto conduce al concepto. El «concepto» suele ser una descripción breve que transmite tanto el contenido de la historia como su potencial para cautivar a la audiencia. Un concepto sólido suele poseer varias de las siguientes características:

- Comunica originalidad y audacia.
- Revela nuevos mundos o nuevos aspectos del mundo que conocemos.
- Apela a deseos universales.
- Si bien son universales, siguen pareciendo clásicos y pertenecen a un género particular.
- Implican una situación problemática o generan un conflicto que parece irresoluble.
- Introduce una idea que parece irrepetible.
- Hace uso de ideas conocidas y aceptadas, pero el concepto las aborda de una manera nueva.
- Un buen concepto engancha al lector o al oyente.
- Estructuralmente, el concepto suele contener información sobre el conflicto principal de la historia y sobre el personaje principal.

De acuerdo con estas ideas, una posible formulación del concepto de nuestra obra de referencia, **Central do Brasil** es:

«Central do Brasil» es una película brasileña dirigida por Walter Salles que se centra en la emotiva historia de Dora, una antigua maestra reconvertida en escritora de cartas para analfabetos en la estación de trenes de Río de Janeiro. El concepto central de esta película gira en torno a la inesperada relación que se forma entre Dora y un niño huérfano, Josué, después de que la muerte trágica de su madre lo deja solo. Decidida, aunque inicialmente a regañadientes, a ayudar al niño a encontrar a su padre en una remota región del nordeste de Brasil, ambos emprenden un viaje que transforma sus vidas.

2. Condiciones Iniciales

2.1. El lugar

En este paso, requerimos una breve descripción del lugar donde se desarrolla la historia. Reflexiona cuidadosamente sobre el entorno geográfico que seleccionas para tu relato. Ten en cuenta que el espacio condiciona las acciones y les otorga un sentido particular: un evento puede interpretarse de una manera en el desierto y de forma muy diferente en la llanura. Considera también las influencias culturales: no es lo mismo que algo ocurra en una gran ciudad que en un poblado rural. Evalúa el aspecto tecnológico: la trama se percibe distinto en un entorno tecnológicamente avanzado que en uno donde los personajes están incomunicados. Piensa en cómo el espacio facilita o dificulta las acciones de los personajes. En la etapa 2, tendrás la oportunidad de profundizar en la información sobre el lugar.

2.2. La época

Necesitamos también una breve descripción de la época en la que sucede la historia. La época añade significado a lo que sucede. Al decidir sobre la época, no solo estás tomando decisiones sobre el contenido de la historia, sino también sobre su naturaleza y dinámica. Pregúntate si lo que quieres contar sucedería de la misma manera en un tiempo distinto. Consulta la descripción de la etapa 2 para ampliar información sobre la importancia de la época y del uso del tiempo en general.

2.3. El universo de la historia

El mundo de cada historia es único, incluso si coincide con lo que denominamos el mundo «real». Describe brevemente la contradicción esencial del universo de la historia, utilizando una oposición de valores, como por ejemplo, «un mundo caracterizado por la oposición entre la injusticia y la justicia» o «un mundo caracterizado por la oposición entre la esclavitud y la libertad». Ten en cuenta estas oposiciones y enfatiza las contradicciones. Recuerda que, al definir esos valores, estás estableciendo las dos coordenadas temáticas externas de tu brújula. En la descripción de la etapa 2, te proporcionaré información adicional sobre la construcción de universos y mundos.

2.4. El personaje principal

El paso siguiente es la escogencia del personaje principal. Recuerda que el personaje principal es el afectado por la historia, es el personaje con el que los lectores o espectadores podrán experimentar la historia, y es el personaje cuyo rasgo crucial se pone a prueba.

Más sobre el personaje principal

Hemos ya dicho que toda historia es la historia de un personaje particular: el personaje principal. El personaje principal, también llamado personaje focal, es la bisagra dramática que permite la conexión entre la experiencia vivencial, intelectual y emocional que la historia convoca, y la emocionalidad del lector o espectador. Se podría decir que el personaje principal es una delegación del espectador en la historia, es su lugar de fruición, de significación y de experimentación de los eventos de la historia. Lo que esto quiere decir, en particular, es que el espectador vive la experiencia de la historia como quien arriesga una parte importante de sí, y que expone sus emociones y pone a prueba sus apreciaciones, a través del personaje principal. El personaje principal cumple con varias funciones en la estructura. A saber:

En primer lugar, el personaje principal representa un aspecto de la naturaleza humana que se pondrá a prueba en la historia y, por

tanto constituye el dispositivo narrativo que permite dramatizar el tema moral de la historia.

En segundo lugar, el personaje principal constituye el foco que liga y da cohesión a los eventos de la historia: lo que acaece en la historia entra en relación, precisamente, porque afecta al personaje principal. (Podría decirse que casi todos los eventos de la historia tienen como finalidad afectar en sus emociones al personaje principal).

En tercer lugar, es a través del personaje principal como el espectador o el lector le confiere sentido a la historia, es decir, coloca en contexto el significado de lo que sucede en ella y comprende cómo afectan estos acontecimientos la manera de ser del personaje principal y, con ello, cómo afectan las creencias, los valores y las conductas que el personaje principal pone en juego.

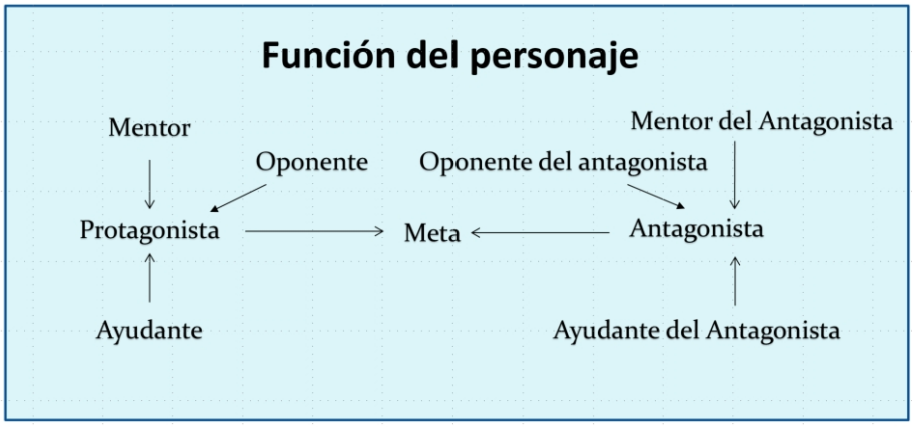
En cuarto lugar, el personaje principal constituye el núcleo de atracción de las reacciones emocionales del espectador: una vez comprendidas e internalizadas las motivaciones del personaje principal, el espectador, o el lector reacciona en consonancia con las respuestas emocionales del primero. El espectador vive emocionalmente la historia a través del personaje principal.

La denominación de personaje principal no coincide enteramente con la de protagonista, si entendemos por tal un personaje que tiene asignada una tarea visible en la historia, y que lucha por alcanzar objetivo, y enfrenta obstáculos de diferente naturaleza. Muchas veces el personaje principal asume esta posición heroica: la de poner a prueba la motivación profunda que determina su conducta, mientras lucha por alcanzar un objetivo externo. Otras veces el personaje principal se coloca en una posición diferente con relación a la tarea y los papeles se reparten: hay un personaje que debe ejecutar la tarea externa (el protagonista, que también podemos llamar el «personaje ejecutor de la tarea»), mientras que el personaje principal participa en ella desde una posición diferente, por ejemplo, ayuda a que el ejecutor de la tarea alcance su meta, se opone a la realización de la tarea o, incluso, asume el papel de antagonista del ejecutor, disputando la meta.

En resumen: el personaje principal construye la apreciación subjetiva de la historia, con independencia de otras funciones: el personaje principal puede ser o no el ejecutor de la tarea o, incluso, puede llevar a cabo ciertas funciones narrativas: por ejemplo, que el punto de vista principal de la historia sea el punto de vista del personaje principal (vemos la historia a través de sus ojos o, al menos, vamos conociendo los acontecimientos de la historia junto con el mencionado personaje), o que el personaje principal sea el narrador de la historia. Pero, de nuevo, lo que caracteriza al personaje principal es su función de centro focal y puede haber un personaje narrador, o un personaje cuyo punto de vista impere en la historia, diferente al personaje principal. En **Central do Brasil**, Dora es el personaje principal, mientras que Josué es el protagonista o ejecutor de la tarea.

2.4.1. La función objetiva del personaje principal

El siguiente paso consiste en escoger la función objetiva del personaje principal, es decir, el papel que este personaje desempeña en la tarea. Las funciones posibles se distribuyen según el siguiente esquema:



Esta breve descripción te permite escoger la función adecuada para el personaje principal:

Protagonista: Persigue la meta.
Mentor: Aconseja al protagonista en la tarea.

Oponente: Se opone al protagonista.
Ayudante: Ayuda al protagonista en la tarea.
Antagonista: Compite por la meta en la tarea.
Mentor del Antagonista: Aconseja al antagonista.
Oponente del Antagonista: Se opone al antagonista.
Ayudante del Antagonista: Ayuda al Antagonista.

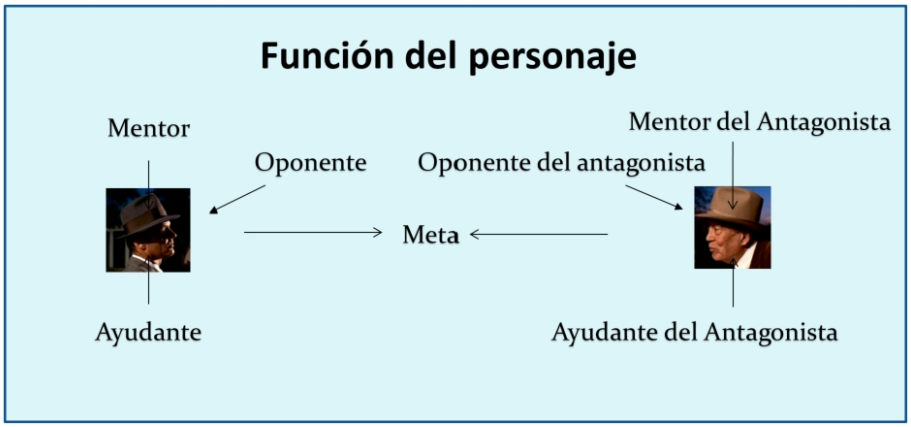
Más sobre la función objetiva del personaje principal

Para asignar la función objetiva del personaje principal tendremos que tomar en cuenta las siguientes observaciones:

- Como acabamos de afirmar, la denominación de «personaje principal» no coincide enteramente con la de «protagonista». Muchos autores llaman «protagonista» al personaje que persigue un objetivo externo, que tiene una meta específica y que lucha para alcanzarla, mientras enfrenta obstáculos de diferente naturaleza. El protagonista, visto así, constituye el motor de la historia, porque son sus acciones las que marcan la progresión dramática. El «personaje principal», por otra parte, es el personaje cuya identidad, definida a partir de su principal atributo o rasgo crucial, es puesto a prueba en la historia. A pesar que generalmente las funciones de «protagonista» y de «personaje principal» son desempeñadas por el mismo personaje, no siempre el «protagonista» es el «personaje principal» de la historia.
- Como dijimos, en la mayoría de las historias el «personaje principal» y el «protagonista» son el mismo personaje. Este es el caso del héroe clásico, que suele luchar para alcanzar un objetivo a través del logro de una meta específica y que, simultáneamente, somete a prueba su identidad. Como este caso es el más frecuente, la asignación del personaje principal como protagonista puede ser adecuada para la mayoría de la historias.
- Hay historias, sin embargo, en las que el «personaje principal» desempeña un papel distinto al del «protagonista». Cuando esto sucede, los papeles se reparten: el protagonista lucha por el logro de una meta externa, mientras el personaje principal

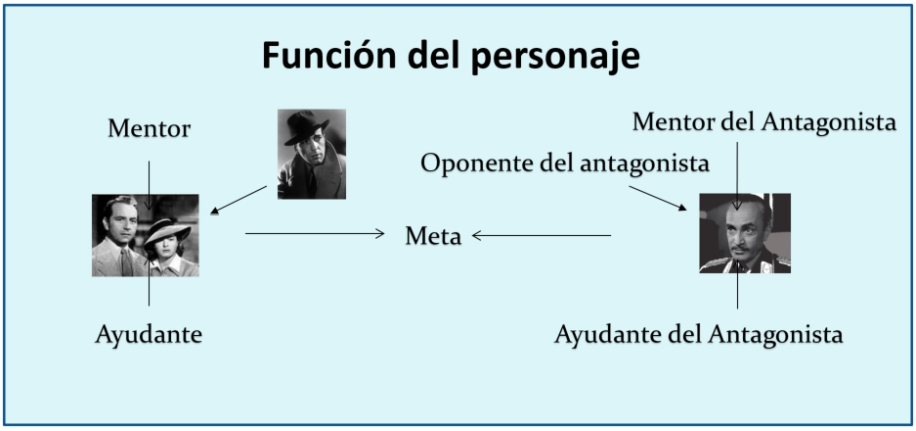
ejecuta una función diferente, por ejemplo, la de función de «ayudante», la de «oponente» o, incluso, la de «antagonista». Los posibles papeles que puede jugar el «personaje principal» en la dinámica externa de la historia son los siguientes:

— **El papel de protagonista**. El personaje principal lucha por alcanzar el objetivo de la historia a través de una meta específica. El personaje principal es el héroe, como acabamos de decir. Se trata de un personaje que lucha por alcanzar una meta específica, mientras pone a prueba su identidad personal. Un buen ejemplo de esto es el detective J. J. Gittes quien se enfrenta al magnate Noah Cross en **Chinatown**. Este caso puede ser representado así:

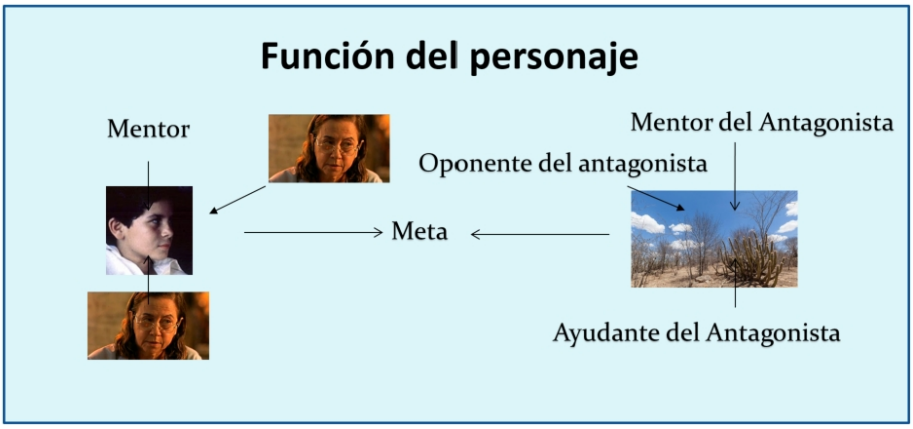


— **El papel de ayudante**. El personaje principal actúa como ayudante del protagonista. Un ejemplo que permite entender cómo funciona esta configuración lo suministra la película **Casablanca**. En el filme, el personaje principal es Rick Blaine, quien vive un dilema moral cuando se ve en el trance de participar como ayudante en la tarea que lleva a cabo Victor Laszlo, un hombre que lucha por obtener una carta de tránsito (esa es su meta específica) que le permitirá salir de Casablanca con la finalidad de continuar su lucha política en favor de los

aliados para liberar el mundo de la amenaza Nazi representada por el mayor Heinrich Strasser y garantizar la libertad del mundo occidental (ese es su objetivo global). Mientras Rick pone a prueba su identidad de personaje principal cuando enfrenta un dilema entre proceder con altruismo y entregar las cartas de tránsito, o mantenerse en su actitud resentida hacia Ilsa Lund y negarle la ayuda a su antigua enamorada, Víctor Laszlo, que es el protagonista, emprende la tarea que implica huir de Casablanca. En conclusión: Rick Blaine es el personaje principal y desempeña el papel de ayudante, mientras que Víctor Laszlo es el protagonista. Las funciones están representadas en el siguiente gráfico:



En **Central do Brasil**, Dora inicialmente desempeña el papel de oponente de Josué, pero paulatinamente asume el rol de ayudante en la tarea de recuperar a su padre en la vasta extensión de Brasil. Esta instancia antagónica está representada mediante una fotografía del *sertão* brasileño. El gráfico correspondiente a nuestra película de referencia es este:



— **El papel de oponente**. El personaje principal puede desempeñar el papel de oponente del protagonista. En este caso, el personaje principal pone a prueba su identidad al obstaculizar la tarea del protagonista.
— **El papel de mentor**. El personaje principal puede desempeñar el papel de mentor del protagonista. En este caso, el personaje principal pone a prueba su naturaleza desde su posición de consejero y protector del protagonista.
— **El papel de antagonista**. El personaje principal es el antagonista de la tarea principal. En este caso, el antagonismo del personaje principal pone a prueba su identidad. Conviene muchas veces escoger esta opción cuando se tiene un antagonista clásico (un «villano») que juega un papel activo y un tipo de «héroe» que se limita a impedir que el villano logre su meta. Esto sucede a menudo en las historias de superhéroes.
— **El papel de ayudante del antagonista**. El personaje principal es un ayudante del antagonista de la historia, podría decirse un «secuaz», en el caso de que el antagonista sea un villano. En este caso, la ayuda que el personaje principal pueda proporcionar al antagonista se ve condicionada por comportamientos o dificultades que provienen de su naturaleza personal.

— **El papel de oponente del antagonista**. El personaje principal es un oponente del antagonista de la historia y desde su posición opositora del antagonista pone a prueba su identidad.
— **El papel de mentor del antagonista**. El personaje principal es el mentor del antagonista de la historia. El personaje principal pone a prueba su naturaleza desde su posición de consejero y protector del antagonista.

2.4.2. El rasgo interno dominante o rasgo crucial del personaje principal

Corresponde ahora definir el comportamiento preferido del personaje principal proviene del rasgo que define su identidad o «rasgo crucial». El mecanismo dramático que garantiza la exploración del tema moral y al que denominamos «rasgo crucial».

El rasgo crucial es un adjetivo que califica una actitud que se puede manifestar en acciones. Por ejemplo, un personaje «abusador» es alguien que habitualmente abusa de las cosas y las experiencias, y que tiende a excederse en la vida (o que no puede dejar de actuar abusivamente). En su libro, Egri ofrece, como ejemplo, una lista de 44 rasgos de este tipo. Nuestro software, Escriba, proporciona una lista de 2.400 rasgos que los usuarios pueden emplear para crear automáticamente la estructura profunda con ayuda del software. Lo crucial de esta etapa fundamental en la creación de la estructura profunda es determinar con precisión el rasgo crucial del personaje principal y, con ello, el aspecto de la identidad del personaje que se pone a prueba en la historia.

Más sobre el rasgo crucial

La participación del personaje principal en la historia constituye un «test» que valida la pertinencia de comportamiento del personaje principal, y en última instancia, la validez del rasgo crucial.

Toda historia nos propone un debate moral, de manera explícita o implícita. Lo que hace que el personaje principal sea una pieza fundamental de la historia es el hecho de que su comportamiento traduce el tema moral, es decir, del tema que se infiere a partir del

conflicto derivado de su comportamiento. El comportamiento favorito del personaje principal proviene del rasgo crucial. Todas las demás características del personaje principal se subordinan a este rasgo que conforma su identidad.

Recalquemos que el mecanismo que garantiza la exploración dramática del tema moral es la prueba: toda historia pone en riesgo la identidad del personaje principal mediante la puesta a prueba de su principal atributo. La participación en la tarea constituye así una especie de «test» que valida la pertinencia de comportamiento del personaje central y, finalmente, la validación del atributo que define esta identidad, que puede ser postulada como perentoria o definitiva, según cambie o no cambie el personaje. Demos algunos ejemplos de atributos traducidos en comportamientos:

- Un hombre que es incapaz de dominar sus celos (**Otelo**).
- Una mujer incapaz de revelarse frente al machismo. (**Giulietta de los espíritus** de Federico Fellini, 1965).
- Un mujer decidida a luchar a darlo todo por la libertad de su pueblo. (Minerva Mirabal en **Trópico de Sangre** de Juan Delancer,2010).
- Un artista tesonero dispuesto a todo por armar el rompecabezas de su vida hasta darle un sentido para él mismo y para los demás. (**El espejo**, Andréi Tarkovski, 1975).
- Una mujer que es incapaz de ayudar al prójimo (**Central do Brasil**).

En todas estas historias se pone en marcha un idéntico mecanismo: la puesta a prueba del atributo principal del personaje principal y, por tanto, de la identidad de dicho personaje.

El principal atributo del personaje es evaluado en la historia recurriendo al contraste con otro atributo que es contrario o contradictorio con él, por ejemplo; uno puede examinar las desventajas (y las ventajas) de la adicción alcohólica comparando las consecuencias de dicha adicción con las consecuencias de la abstinencia (y así desarrollar el tema del alcoholismo vs. la abstinencia). Pero también puede examinar las desventajas y las

ventajas de la conducta alcohólica comparando la conducta alcohólica con las consecuencias del consumo moderado de alcohol. Con la escogencia del rasgo crucial del personaje y del atributo que queremos como contraste estamos determinando el tema moral que queremos explorar con nuestra historia.

2.4.2. El contraste del rasgo crucial

El tema moral de una historia se define a partir de una oposición de valores como, por ejemplo, lo justo y lo injusto. Para evaluar el rasgo crucial de la historia, es necesario establecer un contraste que sirva de comparación. Por ejemplo, si queremos escribir una historia que explore las ventajas y desventajas de la adicción al alcohol, podemos comparar el alcoholismo con la abstinencia o con la ingesta moderada de alcohol. Al elegir el rasgo crucial y su contraste, definimos el tema moral de la historia. En **Central do Brasil**, el contraste del egoísmo es el desprendimiento: Dora pasa de ser una mujer incapaz de actuar con altruismo, a actuar con desprendimiento.

2.4.3. Necesidad apremiante

El siguiente paso en la creación de la estructura profunda consiste en identificar la necesidad insatisfecha del personaje principal, ya que el rasgo crucial surge de una necesidad insatisfecha arraigada en el personaje. Considera, por ejemplo, cómo en **Central do Brasil**, el abandono paterno que sufre Dora provoca que su necesidad de sentirse querida y valorada por su padre la marque profundamente. Esto moldea en ella una actitud egoísta, indolente y agresiva que enmascara su profundo dolor y condiciona su comportamiento a lo largo de la historia.

Más sobre la necesidad apremiante

Detrás del rasgo crucial se oculta una necesidad insatisfecha en el pasado del personaje principal. El mecanismo que se presupone en el drama clásico es el siguiente: en el pasado, el personaje disfrutaba de un estado de equilibrio, pero en algún momento de su vida experimentó un «evento modificador» que lo dejó insatisfecho. Desde entonces, el personaje adoptó un comportamiento cuyo

objetivo, ya sea consciente o inconsciente, es satisfacer esa necesidad urgente. Generalmente, el personaje principal no es plenamente consciente de la necesidad que subyace a su comportamiento compulsivo o evasivo.

Cuando hablo de la necesidad del personaje, me refiero a una categoría que abarca las necesidades humanas, tal como las entendieron Henry Murray en **Exploraciones de la personalidad** (1938) o Abraham Maslow en **Una teoría sobre la motivación humana** (1943). Me distancio de aquellas interpretaciones que emplean la expresión necesidad del personaje como equivalente del término inglés «need» (usualmente en contraposición a «want»), por las siguientes razones:

- Algunos autores, como Jule Selbo en **Screenplay: From Idea to Successful Script**, entienden la necesidad del personaje (*need*/*overall want*) en contraste con el deseo del personaje (*want*) como el propósito emocional que busca alcanzar mediante su objetivo externo. Por ejemplo, un personaje desea ser presidente por el reconocimiento que ello conlleva, o quiere conquistar a su amada creyendo que así logrará paz y tranquilidad. Esta definición de necesidad se alinea con lo que denomino el «objetivo global» o «ulterior» del personaje: lo que busca para sí al alcanzar su meta, generalmente un estado interno subjetivo.

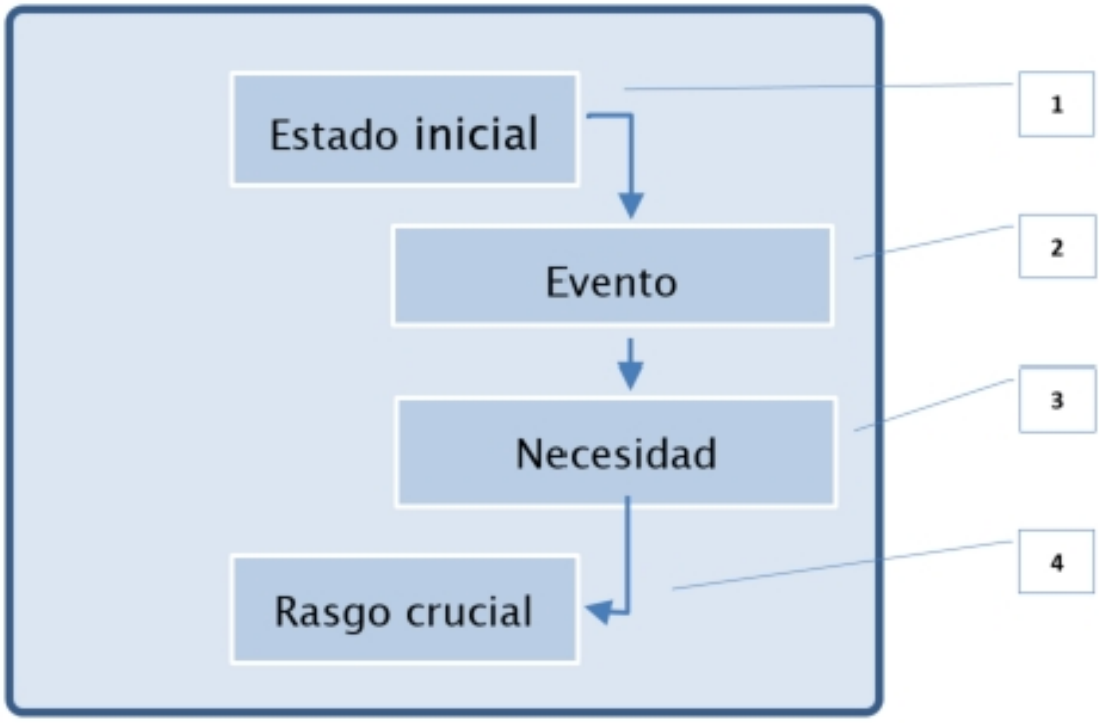
- Autores como John Truby y Doug Eboch interpretan la necesidad del personaje de manera distinta, lo cual considero problemático. Para Truby, La «necesidad» *es lo que el héroe debe satisfacer dentro de sí mismo para tener una vida mejor*, y con esa definición hace de la necesidad algo subjetivo y no un elemento objetivo de la estructura de la historia. Si personajes como Theresa Dunn de **Buscando a Mister Goodbar** de Richard Books, (1978), o Ben Sanderson de **Leaving Las Vegas** escucharan esto, podrían argumentar contra la imposición del autor de dejar de autodestruirse.

Lo anterior sugiere que la necesidad del personaje no debe definirse por la valoración ética del autor, ya que esa valoración se manifiesta en la premisa y pertenece a otro componente estructural. *Lo que el personaje necesita* se determina comparando el desenlace

con el crecimiento del personaje principal, razón por la cual la necesidad debe ser entendida desde una perspectiva pragmática y la «sanción» desde una perspectiva cognitiva.

En resumen, en mi enfoque, la necesidad representa lo que el personaje requiere objetivamente, y se alinea con necesidades humanas universalmente reconocidas. El objetivo ulterior es lo que el personaje cree obtener con su objetivo externo, y a veces coincide con el superobjetivo en el sentido de Stanislavski, especialmente para el personaje principal, y se refleja en su rasgo crucial. Lo que el autor cree que el personaje necesita se revela a través de la premisa, y mediante esta concepción evitamos las imposiciones moralistas. Las historias se utilizan para filosofar sobre la conducta y en algunos casos pueden ser aleccionadoras, pero no todas las historias se reducen al puro didactismo.

Volviendo a la relación entre la necesidad y el rasgo crucial, para explicar cómo se establece el rasgo crucial en el personaje principal, podemos recurrir a un modelo reactivo de las motivaciones humanas, según el cual los móviles internos funcionan para restaurar el equilibrio perdido por un estímulo. Inicialmente, el personaje disfruta de un estado de equilibrio (1). En algún momento de su vida, un evento modificador (2) actúa como estímulo, perturbando este equilibrio. Dicho estímulo induce una modificación en el personaje, que entonces adopta una conducta dirigida, consciente o inconscientemente, a satisfacer la necesidad trastocada por el estímulo. Esta modificación conduce al desarrollo del rasgo distintivo que denominamos su «rasgo crucial». Esta mecánica de «alteración y ajuste», que se encuentra en todas las historias y ha sido detalladamente analizada por Eugene Vale para explicar la relación de causa y efecto hacia un objetivo externo, se traduce en el contexto del desarrollo del rasgo crucial del personaje principal en una dinámica que produce comportamientos reactivos orientados a preservar estados internos: el ingrato se esfuerza por intensificar su ingratitud, el adicto profundiza en su adicción, el fanático aumenta su fanatismo, etc. Así se establece el rasgo crucial del personaje (4), el cual será examinado a lo largo de la historia. El proceso se ilustra en el siguiente esquema:



Algunos ejemplos permiten mostrar el mecanismo:

- En la novela **The Kite Runner** (*Cometas en el cielo*) de Khaled Hosseini, la incapacidad del personaje principal Amir para defender a su mejor amigo Hassan durante un asalto en su juventud es un evento modificador que determina su sentimiento de culpa y su búsqueda de redención a lo largo de la vida.
- En **Walk the Line** de James Mangold (2005), la trágica muerte de su hermano Jack y la difícil relación con su padre durante su infancia influyen profundamente en Johnny Cash, marcan su vida personal y generan su adicción alcohólica. Este trauma inicial alimenta tanto su creatividad como sus luchas con la adicción y el amor.
- En **Shingeki no Kyojin**, ***(****Ataque a los titanes*) de Hajime Isayama (2020), la muerte de la madre de Eren Yeager a manos de un titán y su impotencia en ese momento lo impulsan a jurar venganza contra todos los titanes y lo motiva

a unirse al Cuerpo de Exploración y a buscar el poder para cambiar el mundo.

2.4.4. La orientación del rasgo interno del personaje principal

El siguiente paso consiste en determinar si el rasgo crucial del personaje principal es proactivo o reactivo. Un rasgo proactivo es aquel que impulsa al personaje a actuar para satisfacer la pulsión que impone el rasgo; un rasgo reactivo es aquel que hace que el personaje evite cualquier comportamiento que lo aleje de lo que determina su rasgo. Para ilustrarlo de manera más clara: un ludópata activo corre al casino cada vez que consigue dinero y lo apuesta todo en el juego, mientras que un ludópata reactivo es incapaz de resistirse a la tentación de entrar al casino cada vez que pasa cerca de uno. Al elegir la orientación del rasgo, estás seleccionando un aspecto crucial de la dinámica interna del personaje principal.

Más sobre orientación del rasgo interno del personaje principal

Las dos grandes fuerzas que rigen la acción humana son el deseo y la aversión. Lo mismo sucede con el comportamiento asociado con el rasgo crucial del personaje principal: como acabamos de decir, un alcohólico puede tener una conducta dada por su deseo hacia el alcohol, que lo lleva a procurarse la bebida a como dé lugar, o puede tener una conducta aversiva, que lo lleva a evitar la sobriedad por cualquier medio. Algunas historias nos muestran cómo un mismo rasgo puede dar lugar a una cosa o la otra. Consideremos, por ejemplo el alcoholismo y veamos que para la conducta alcohólica hay dos tipos de manifestación: la conducta compulsiva de un personaje, como por ejemplo Ben Sanderson (Nicolas Cage) en la película **Leaving Las Vegas** —un hombre que es capaz de todo por mantenerse ebrio (hasta el punto que decide beber hasta morir)— y el comportamiento evitativo, como sucede con el personaje recién mencionado John R. Cash en el filme **Walk**

the line, un hombre que es incapaz de mantenerse sobrio frente a las exigencias cotidianas. Vemos entonces que tipos diferentes de rasgo conducen a tipos diferentes de historia: el personaje que posee una conducta gobernada por la atracción tiene una alta motivación interna para actuar en busca de aquello que lo atrae y suele entrar en acción apenas encuentra una oportunidad: su conflicto consiste enfrentar las fuerzas que tienden a ponerle coto a su compulsión. El personaje que tiene una conducta de evitación posee un fuerte vínculo con un aspecto interno de sí mismo que se constituye en obstáculo de algunas metas que se propone. Al decidir cuál es la orientación del comportamiento que tendrá el personaje central, decides también cuál tipo de historia quieres contar y cómo será la dinámica de esta historia. Dora, en **Central do Brasil** tiene un comportamiento reactivo y es incapaz de actuar con desprendimiento.

3. Los personajes influenciadores

Entre las influencias que afectan al personaje principal, dos son especialmente significativas: la del personaje que cuestiona el comportamiento derivado de su rasgo crucial y la del personaje que, por contraste, refuerza este comportamiento. Para contar con una historia dramatizada completa, es recomendable incluir personajes que ejerzan estas influencias, especialmente el influenciador crítico.

3.1. El influenciador crítico del personaje principal

Es importante que la historia cuente con un personaje que señale las debilidades y desventajas que provienen de la manera de ser y de actuar del personaje principal. Este señalamiento, aunque suele ser verbal, puede traducirse en acciones que van en contra de la manera de conducirse del personaje. La creación de un personaje (o fuerza dramática) que cuestione las creencias y la conducta del personaje principal dramatización del tema moral. Esta es una función típicamente desempeñada por el mentor, aunque en general puede ser asumida por cualquier otro personaje. Algunos ejemplos conocidos son:

- En **Matrix** de Lana y Lilly Wachowski, (1999), Morfeo actúa como el mentor de Neo, desafía sus percepciones de la realidad y lo empuja a aceptar su papel como «El Elegido». A través de sus enseñanzas y desafíos, Morfeo cuestiona las creencias previas de Neo y lo guía hacia su verdadero potencial.
- En **Star Wars,** Yoda, en su papel de mentor de Luke Skywalker desafía la desconfianza en sí mismo de Luke, le enseña los caminos de la Fuerza y la importancia de la paciencia, la concentración y la creencia en uno mismo, fundamentales para convertirse en un Jedi.
- En **500 days of Summer** de Marc Webb (2009), Summer influencia a Tom no necesariamente de manera positiva, pero sí de forma significativa, al cuestionar su idealización del amor y las relaciones.
- En **Central do Brasil** Irene y Josué son los personajes que adversan el egoísmo de Dora.

3.2. El influenciador reforzador del personaje principal

En el mundo de la historia también puede existir un personaje que refuerce la conducta del personaje principal. Este personaje, si existe, puede darle mayor visibilidad a la exploración temática de la historia.

- En **Roma** de Alfonso Cuarón (2018). Adela, amiga y compañera de trabajo de Cleo, refuerza el empuje y resiliencia de Cleo frente a las adversidades personales y sociales que enfrenta.
- En **The Matrix Reloaded** de Lana y Lilly Wachowski (2003). Trinity refuerza la confianza de Neo en sus habilidades como «El Elegido» y en su misión para salvar a la humanidad y es su apoyo emocional clave en su lucha contra las máquinas.
- En **Central do Brasil**, Pedrão, con su afán indiscriminado de lucro, refuerza el comportamiento indolente y egoísta de Dora.

4. Asignación de la tarea

El siguiente paso consiste en determinar el «viaje externo» del protagonista, que es lo que le confiere la «dirección» a la historia. El recorrido de la tarea comienza con las condiciones iniciales (o situación inicial) y concluye con el estado final. La condición inicial se refiere a la situación previa del protagonista, mientras que el estado final se define por el objetivo global del protagonista y está marcado por el estado que este desea alcanzar.

Por ejemplo, si el protagonista lucha por dejar atrás la pobreza y aspira a volverse millonario, su objetivo global sería alcanzar la riqueza, y su recorrido de la tarea sería la trayectoria desde la pobreza hasta la riqueza. En **Central do Brasil**, el recorrido narrativo comienza con el desamparo de Josué y culmina con su integración en un entorno familiar.

Lo importante es que tengas claro cuál será la trayectoria externa que el protagonista de tu historia deberá recorrer, desde sus condiciones iniciales hasta alcanzar su objetivo final.

4.1. Detonante de la tarea

Lo siguiente es precisar el detonante de la historia. La motivación de la tarea surge del evento (ya sea externo o interno) que impulsa al protagonista a emprender la acción necesaria para alcanzar su objetivo general. Por ejemplo, el personaje ve en la desaparición de una amiga la oportunidad de luchar por convertirse en heroína pública y, de esa manera, alcanzar el reconocimiento que tanto necesita y busca.

4.2. Objetivo global

Seguidamente, es necesario determinar cuál es el objetivo de largo alcance que está más allá de la meta inmediata y que impulsa al protagonista en la realización de la tarea. A este objetivo lo llamamos «objetivo global». El objetivo global es, entonces, el propósito de largo alcance (generalmente de naturaleza emocional) que el protagonista busca alcanzar. Es importante que distingas entre el «objetivo global» (algunos autores anglosajones lo llaman «*overall want*») y la «meta externa» (comúnmente llamada «*want*»). Un personaje puede desear ser presidente de la república

(esa sería su meta externa, o «*want*») porque busca reconocimiento (este es su objetivo global, o «*overall want*»). En ciertos casos, la meta externa del personaje coincide con su objetivo global.

En líneas generales, el protagonista persigue de manera consciente su objetivo global; por ejemplo, en **El abrazo de la serpiente**, dirigida por Ciro Guerra (2015), tanto los exploradores europeos como el chamán Karamakate buscan la iluminación a través de la búsqueda de una planta sagrada conocida como la yakruna. En la película **1985** de Santiago Mitre (2022), el protagonista Julio Strassera lucha por que se haga justicia. En algunas películas, el objetivo global es «inconsciente», como sucede con el objetivo de Theresa Dunn en **Looking for Mr. Goodbar** (1977), quien trabaja sin descanso en favor de su búsqueda inconsciente de la muerte. En **Central do Brasil**, la búsqueda también inconsciente de Josué es la de un niño que necesita pertenecer a una familia que lo proteja y lo quiera, así no tenga mayor conciencia de ello.

4.3. Meta específica

Llamo «meta específica» a lo que el personaje busca concretamente en la historia y, a través de ello, espera lograr su objetivo global. En la mayoría de las historias, resulta fundamental mostrar la meta específica del personaje. En general, la tarea tiene como propósito alcanzar una meta específica, es decir, que ocurra un evento físico o psicológico que represente un punto de culminación en la historia.

Las metas específicas se suelen designar mediante verbos que permiten establecer con precisión cuándo se ha alcanzado o no la meta deseada, por ejemplo, «capturar al asesino», «casarse con la mujer que ama» o «superar su adicción». En **Central do Brasil**, la meta explícita de Josué es encontrar a su padre.

Más sobre la meta específica

La naturaleza de la meta específica y las herramientas que el protagonista debe procurarse dependen del ámbito particular en el que se sitúa la meta. Por ejemplo, las historias de aventuras suelen

tener metas físicas, como encontrar un tesoro o descubrir una ciudad perdida, mientras que los dramas psicológicos presentan metas emocionales, como lograr el perdón de una persona amada. El siguiente listado de recomendaciones puede ayudarte a establecer la meta específica de tu personaje. Puedes revisarlas ahora o, dado que son numerosas, pasar directamente al punto siguiente.

A modo de ejemplo, supongamos que el objetivo general de tu personaje es hacer justicia.

- Si la historia avanza a través del cambio de grandes situaciones, como un drama familiar o social, una comedia de situaciones, una historia de desastres, una historia bélica o de horror en la que se presentan situaciones fijas conflictivas, entre otras, puedes preguntarte:

    - ¿Cuál es la situación que permitiría al personaje lograr hacer justicia? ¿Es una situación individual o colectiva? ¿Qué debe hacer el personaje para encontrarse o iniciar esa situación?
    - ¿Cuál es la situación que podría ayudar al personaje que mantenga o consolide la justicia? ¿Es una situación individual o colectiva? ¿Qué debe hacer el personaje para mantener o consolidar esa situación?
    - ¿Qué situación está impidiendo que el personaje logre hacer justicia? ¿Qué puede hacer el personaje para salir de esa situación o ponerle fin?

- Si la meta es un objeto físico o abstracto (como en una historia de aventuras, una historia de acción, un relato de investigación con elementos de historia policial, o la historia de una búsqueda en el campo de la ciencia o de la magia o de la psicología, etc.):

    - Quizás el personaje necesite adquirir un objeto que le permita hacer justicia. ¿Cuál es ese objeto? ¿Qué debe hacer el personaje para adquirirlo?
    - Quizás el personaje necesite obtener información que le permita hacer justicia. ¿De qué información se trata? ¿Qué debe hacer el personaje para obtenerla?
    - Quizás el personaje necesite recordar un evento y que ese recuerdo le permita hacer justicia. ¿A qué evento se refiere? ¿Qué debe hacer el personaje para recordarlo?

- Quizás el personaje necesite deshacerse de un objeto que le impide hacer justicia. ¿Cuál es ese objeto? ¿Qué debe hacer el personaje para desprenderse de él?
- Quizás el personaje necesite concebir una idea o encontrar una fórmula que lo lleve a hacer justicia. ¿Qué debe hacer el personaje para concebir esa idea o encontrar la fórmula?
- Quizás el personaje necesite olvidar un evento y que eso le permita hacer justicia. ¿A qué evento se refiere? ¿Qué debe hacer el personaje para olvidarlo?

- Si es una historia en la que el cambio de papel en el grupo íntimo o en la sociedad es el eje central (como por ejemplo, un drama familiar o de minorías sociales):
    - Quizás el personaje necesite desempeñar un papel en su grupo íntimo o en la sociedad que lo lleve a hacer justicia. ¿Qué debe hacer el personaje para jugar ese papel?
    - Quizás el personaje necesite dejar de jugar un papel en su grupo íntimo o en la sociedad que lo obliga a padecer la injusticia. ¿Qué debe hacer el personaje para dejar de desempeñar ese papel?
- Si es una historia que progresa con el cambio de las relaciones entre los personajes (como sucede en una historia de parejas o de relaciones amorosas, en las historias de interrelaciones dentro de un grupo familiar, laboral, o constituido casualmente, etc.):
    - Quizás el personaje necesite influir en otro personaje para lograr hacer justicia. ¿Cuál es ese personaje y cómo podría influir en él?
    - Quizás el personaje necesite influir en otro personaje para dejar atrás la injusticia. ¿Cuál es ese personaje y cómo podría influir en él?
- Si es una historia que progresa globalmente a partir de los cambios internos de un personaje (como sucede en un drama personal, en los dramas psicológicos, en las historias de crecimiento, etc.):
    - Quizás el personaje necesite adoptar una creencia que le permita hacer justicia. ¿Cuál podría ser esa creencia? ¿Qué debería hacer para adoptar esa creencia?
    - Quizás el personaje necesite aceptar un sentimiento que le permita hacer justicia. ¿Cuál podría ser ese sentimiento? ¿Qué debería hacer

para aceptar ese sentimiento?

- Quizás el personaje necesite asumir una conducta que le permita hacer justicia. ¿Cuál es esa conducta? ¿Qué debe hacer para asumir esa conducta?
- Quizás el personaje necesite desechar una creencia que le impide hacer justicia. ¿Cuál es esa creencia? ¿Qué debe hacer para desechar esa creencia?
- Quizás el personaje necesite desechar un sentimiento que le impide hacer justicia. ¿Cuál es ese sentimiento? ¿Qué debe hacer para dejarlo de lado?
- Quizás el personaje necesite dejar de lado una conducta que le impide hacer justicia. ¿Cuál es esa conducta? ¿Qué debe hacer para dejar de lado esa conducta?

- Si es una historia que progresa globalmente a partir de los cambios en la mentalidad de un personaje, de un grupo o de la sociedad que rodea al personaje (como en ciertas historias sociales, historias de amor en las que juegan las creencias, historias con un componente religioso, etc.):

    - Quizás el personaje necesite hacer valer una idea en su grupo íntimo o en la sociedad para poder hacer justicia. ¿Cuál es esa idea? ¿Cómo puede hacerla valer?
    - Quizás el personaje necesite romper con un prejuicio grupal que le impide hacer justicia. ¿Cuál es el prejuicio? ¿Qué debe hacer para romper ese prejuicio?

- Si es una historia que progresa mediante un proceso (por ejemplo, como ocurre en algunos filmes de ciencia ficción):

    - Quizás el personaje necesite emprender, mantener, consolidar o culminar un proceso que le permita hacer justicia. ¿Cuál es ese proceso? ¿Qué debe hacer el personaje para emprender, mantener, consolidar o culminar ese proceso?
    - Quizás el personaje necesite interrumpir un proceso que le impide hacer justicia. ¿Cuál es ese proceso? ¿Qué debe hacer el personaje para interrumpir el proceso?

4.4. El antagonista o la fuerza antagónica

Es importante tener muy claro quién es el antagonista o qué constituye la fuerza antagónica, y deshacerse del prejuicio de que el antagonista es necesariamente un villano o un impedimento interno,

como el que representa el influenciador crítico. Sería un error craso, por ejemplo, considerar que en **Central do Brasil**, Dora se «enfrenta» a su egoísmo como quien enfrenta a un antagonista, o que Irene es una figura antagónica en la historia de Dora. Es crucial tener clara la definición: el antagonista (o fuerza antagónica) es el personaje (o la fuerza) que disputa al protagonista la meta específica.

Las metas del protagonista y del antagonista son complementarias e incompatibles. Si el protagonista tiene como meta ganar una pelea de boxeo, el antagonista es el personaje que, con su victoria, haría perder al primero. Si el protagonista se enfrenta a un huracán para evitar que devaste un poblado y acabe con sus habitantes, la fuerza antagónica buscará arrasar el poblado. En la medida en que el antagonista es poderoso, la historia es capaz de generar suspenso en la audiencia, ya que, en general, el público apuesta al triunfo del protagonista. La intensidad del clímax depende también de la fortaleza del antagonista (o de la intensidad de la fuerza antagónica).

En **Central do Brasil**, Josué debe luchar contra la vastedad de Brasil, representada en el sertão y la improbabilidad de encontrar a su padre, para lograr su cometido.

4.5. El riesgo

Otro aspecto que debe quedar claro es el riesgo principal que entraña la tarea y los riesgos sucesivos que surgen de su cumplimiento. Para que el riesgo despierte el máximo interés en los lectores o espectadores, debe constituir una amenaza objetiva para el personaje y ser reconocida como tal por el público. Los desafíos implicados en la tarea deben ser mortales en algún sentido y deben poner en riesgo un aspecto muy importante de la vida física o emocional del protagonista. Lo ideal es que el público piense que, si el personaje no logra la meta, jamás podrá recuperarse de su derrota.

En **Central do Brasil**, si Josué no logra encontrar a su padre ni por ninguna familia, corre el riesgo de convertirse en un niño de la calle.

5. Dificultad inicial o gran complicación de la tarea

La tarea implicada en una historia dramática nunca es fácil: o bien, de entrada, es una tarea titánica, como la tarea que emprende Brian Fitzgerald «Fitzcarraldo», o prontamente se complica, usualmente (aunque no siempre) dando inicio a la prueba. En ese segundo caso, la tarea experimenta una gran complicación que impacta los planes iniciales y la metodología previamente decidida por el protagonista. Esto implica un cambio significativo en la dirección de la tarea. Esta dificultad o gran complicación debe quedar claramente establecida en este paso de la creación de la estructura profunda.

Cuando el protagonista también es el personaje principal, la gran complicación puede representar o conducir directamente al inicio de la prueba, lo cual es comúnmente lo que sucede en el llamado «primer punto de giro» en el modelo estándar. Una película que ilustra esto es **Tootsie** de Sidney Pollack (1982), en la cual un comediante que no respeta a las mujeres, cuando su misión de buscar trabajo se complica, se ve obligado a disfrazarse de mujer, lo que da inicio a la prueba de su rasgo crucial.

En el caso de **Central do Brasil**, en el que el protagonista es Josué pero el personaje principal es Dora, una gran complicación para Josué en su tarea de encontrar a su padre surge de Dora y su decisión de entregarlo al traficante de órganos. Esto resulta en que, una vez rescatado, la misión de buscar a su padre quede indisolublemente ligada a la participación de Dora, lo que conduce al inicio de la prueba en Dora.

6. Inicio de la prueba

Un aspecto crucial para la creación de la estructura profunda es especificar claramente cuándo comienza y cómo termina la prueba. Por ello, el inicio de la prueba es un momento destacado de la historia; en él se establece que lo que está en juego para el personaje principal no es solo un asunto externo, sino también interno. Este momento constituye un giro de la trama del exterior hacia el interior del personaje principal y suele inducir a la identificación con el personaje. En casos excepcionales, como por

ejemplo en la película **El sabor de las cerezas** de Abbas Kiarostami (1997), este «giro hacia adentro» puede no mostrarse en la trama.

En **Central do Brasil**, la primera gran complicación de la tarea proviene de la resistencia de Dora a ayudar a Josué, y la prueba para ella se inicia con su involucramiento en la tarea. Esto suele suceder en las obras en las que el protagonista y el personaje principal no son el mismo personaje. Otros filmes en los que ocurre un mecanismo parecido son **Casablanca**, en el que Rick se resiste a colaborar con la tarea debido a que eso pone a prueba su resentimiento, y **E.T., El Extraterrestre**, filme en el que Elliot pone a prueba su amistad cuando decide colaborar con la tarea.

7. Complicaciones de la tarea y la prueba

Puede ser útil formular de manera genérica las complicaciones que surgirán en el transcurso de la tarea y que incrementarán las presiones sobre el personaje principal durante el desarrollo de la prueba. Estas complicaciones se desarrollarán con detalle en la etapa 4 del modelo.

Las complicaciones de la tarea y la prueba suelen sucederse, alternarse o presentarse simultáneamente.

Las complicaciones de la tarea pueden ocurrir porque algo sucede y el protagonista toma una decisión al respecto, o porque el protagonista decide algo y esa decisión complica la tarea. Algo similar sucede con la prueba, pero con el agregado de que la participación del influenciador crítico o la fuerza influenciadora puede complicarla. En el caso en que el protagonista y el personaje principal coinciden, el mecanismo es sencillo, ya que involucra las decisiones y reacciones de un único personaje. Sin embargo, cuando el personaje principal y el protagonista no coinciden, el mecanismo puede ser más complejo. Podemos ilustrar este último caso con lo que ocurre en **Central do Brasil**.

La decisión de Dora de abandonar a Josué en el autobús en el que se dirigían al Nordeste de Brasil y comprar un billete de autobús a Río de Janeiro complica la tarea de Josué de encontrar a su padre. A su vez, la decisión de este último de bajarse del autobús y reaparecer junto a Dora, para sorpresa de la mujer, incrementa la

presión sobre ella e intensifica la prueba. Cada complicación conduce a la siguiente: al reclamar el dinero, Dora no recibe el reintegro inmediato, lo que provoca que ambos padezcan hambre y conduce a que Dora se vincule con un camionero evangélico que termina rechazándola y abandonándolos, lo que empeora la tarea y aumenta la intensidad de la prueba.

Sean cruzadas, como en este caso, o directas, como en casos más sencillos, la idea de una complicación es que, cuando los personajes tratan de sortear un obstáculo, el mero intento de sortearlo conduce a una nueva complicación. Las peripecias consecutivas aumentan progresivamente la dificultad de la tarea e intensifican la prueba.

8. Momento decisivo de la prueba

Durante el momento más álgido de la crisis, el personaje principal se enfrenta a su propia identidad y se ve obligado a lidiar con su rasgo crucial. Esta crisis interna puede ser vista como una oportunidad para el cambio: algo tiene que morir, ya sea en su interior o en su exterior. Es posible que el personaje principal tome conciencia de las pérdidas y beneficios que ha experimentado al alimentar su comportamiento predeterminado.

En el caso más frecuente, la crisis conduce a la exacerbación del dilema: el personaje principal aspira a alcanzar su meta, pero desea mantener su comportamiento predeterminado. Finalmente, toma una decisión y opta por dejar de lado, o no, su comportamiento predeterminado. En otros casos, la crisis no se concentra en un momento puntual o en un lapso de tiempo reducido, sino que se extiende a lo largo de la historia, y conduce a una transformación (o reafirmación) gradual.

En **Central do Brasil**, Dora se desmaya después de desahogar su rabia hacia Josué. Desde ese incidente, su relación con el niño se intensifica considerablemente. Se encuentra ante la difícil decisión de si mantener a Josué a su lado, ahora que ha descubierto una genuina conexión con él, o si es más beneficioso para él reunirse con sus hermanos.

9. Momento crítico de la tarea

La creciente complejidad de la tarea y la intensificación de la presión externa suelen llevar al protagonista hacia una crisis que pone en entredicho su capacidad para completarla con éxito. El protagonista se encuentra en una situación complicada que lo conduce a un callejón sin salida, lo que supone el momento más difícil de la Tarea. En **Central do Brasil**, Josué y Dora finalmente encuentran la casa de Josué. Hablan con el dueño de la casa, quien les informa que Jesús ya no vive allí y añade que desapareció sin dejar rastro. Josué se muestra desolado.

10. Resultado de la prueba

Otro aspecto crucial de la estructura profunda es el resultado de la prueba. Cuando la prueba concluye, obtenemos un resultado que interpretamos como el crecimiento del personaje. El personaje principal experimenta un crecimiento, o bien porque mantiene su comportamiento y valida su rasgo crucial (y, con eso, reafirma su identidad), o bien porque cambia su rasgo crucial (y, con ello, encuentra su verdadera identidad). Como mencionamos en el paso anterior, este proceso puede tener lugar de acuerdo con una de las siguientes dos modalidades.

La primera modalidad del proceso de transformación de un personaje (que es la más común), es la de la resolución súbita del dilema o «salto de fe»: el personaje arriba a una encrucijada en la cual debe decidir entre mantener su manera de ser (y, si mantiene esta decisión pierde algo que vale mucho para él), u opta por renunciar a una manera de ser que ha llegado a configurar su identidad, y con eso obtiene algo valioso que busca en la historia.

La segunda modalidad es la que corresponde al crecimiento gradual: el personaje principal emprende un proceso paulatino de transformación o de reafirmación. A la primera modalidad, la de transformación súbita impulsada por la resolución del dilema pertenecen filmes como **Avatar** de James Cameron, (2009) o **Star Wars**. **Giulietta de los espíritus** se inscribe en la segunda modalidad.

Una de las decisiones que afecta el desarrollo de una historia es si el personaje principal experimenta algún cambio a partir de la prueba o no. Por ejemplo, **Coraline** de Henry Selick (2009), es una niña aventurera que descubre una puerta secreta que la lleva a una versión alternativa de su mundo. Al principio, esta versión parece mejor que la suya, pero luego descubre que es una trampa mortal. Coraline debe usar su ingenio y valentía para escapar y regresar a su hogar. Su cambio es claro: pasa de ser una niña intolerante a una niña comprensiva y, además, segura de sí misma que sabe defenderse. Por otro lado, Humbert Humbert, de la novela **Lolita** de Vladimir Nabokov, es un hombre adulto que se obsesiona con una niña de 12 años. A pesar de que comete un crimen y de que es encarcelado, Humbert no cambia su visión del mundo ni sus sentimientos hacia Lolita. Sigue siendo un personaje pedófilo y obsesionado al final de la novela.

En **Central do Brasil**, Dora toma la decisión de alejarse de Josué por el bien del niño. Hace creer a Josué y a sus hermanos que su padre los mencionó a todos en la carta que escribió a sus hijos, deja una carta de despedida y aborda el autobús de regreso a Río de Janeiro. Con esta acción, Dora muestra un cambio profundo en su personalidad: la prueba ha servido para que, desde lo más profundo de su dolor, emerja una mujer transformada, capaz de sacrificarse por un niño necesitado, de mentir para beneficiar a otro y no a sí misma, y capaz de dar amor. Dora ha dejado su egoísmo atrás para dar paso al altruismo

11. Resultado de la tarea

La tarea tiene un resultado único, que puede ser alcanzar la meta o no alcanzarla, y que debe ser prevista en esta primera etapa de la creación de la historia. Este resultado cierra un proceso externo en el personaje y crea una expectativa en los lectores o espectadores. En **Central do Brasil**, la meta establecida por Josué es la de encontrar a su padre, cuya figura idealiza. Sin embargo, Josué fracasa en la tarea de dar con el paradero de su padre.

12.1. Logro del objetivo global

También debemos tener claro si protagonista puede o no lograr su objetivo global, independientemente de si alcanza o no su meta específica. Por ejemplo, supongamos que el objetivo global del protagonista es enriquecerse, y que su meta específica es robar un banco. El éxito o fracaso del robo no garantiza necesariamente que el protagonista se enriquezca, y existen otras maneras de lograr su objetivo global. Sin embargo, el hecho de que el protagonista alcance o no su meta específica tiene un impacto en la historia, por lo que es importante establecer si el personaje logra su objetivo global. Tal como ocurre en la vida real, hay tareas que no cumplen con sus metas inmediatas pero que, de todos modos, resultan exitosas en cuanto a los objetivos a largo plazo. En **Central do Brasil**, Josué no logra alcanzar la meta prevista de encontrar a su padre, pero se queda con sus hermanos, Isaías y Moisés, cumpliendo así el objetivo global de formar una familia.

12. Valoración de la prueba

La valoración del cambio o reafirmación de la identidad del personaje principal (positiva o negativa) manifiesta el tipo de circunstancias (positivas o negativas) que se manifiestan en la historia como consecuencia del resultado de la prueba. Esta valoración no es la única apreciación que representa la posición del autor frente al tema moral, pero constituye el soporte de la perspectiva personal que le imprime a su exploración del tema moral. En **Central do Brasil**, se valora como positivo que Dora cambie su comportamiento egoísta.

13. Valoración de la tarea

El hecho de que el protagonista alcance la meta y/o logre su objetivo global en la historia puede calificar la tarea como éxito, fracaso, o un revés en el que el fracaso representa un cierto tipo de éxito. Esta valoración depende de la comparación entre lo que se obtiene de la meta y lo que se logra del objetivo global. En **Central do Brasil**, aunque Josué no logra encontrar a su padre, el hecho de que sus hermanos lo acojan se valora positivamente, aunque introduce una sutil apreciación agridulce.

14. Conclusiones

Las conclusiones, a menudo presentadas en el epílogo de algunas novelas y películas, marcan el cierre definitivo de la historia y frecuentemente muestran de manera explícita el mensaje que el escritor desea transmitir con la obra. Estas conclusiones expresan, de diversas formas, la visión del autor sobre la naturaleza humana a través de la premisa moral y su percepción de la sociedad en que vivimos, ya sea de manera directa o simbólica. En **Central do Brasil**, la valoración es positiva, tanto en torno a la posibilidad de redención de nosotros los seres humanos como de los aspectos positivos de la sociedad que hacen posible esa redención.

14.1. Bienestar del personaje principal

Independientemente de si el protagonista alcanza su meta específica y logra o no su objetivo global, es importante considerar la situación física, social, familiar y emocional del personaje principal al final de la historia. El contraste entre el resultado de la tarea, el logro del objetivo global y el bienestar final del personaje principal configura el sesgo que el escritor quiere para su historia. La escena final de **Central do Brasil** sugiere que, a partir de la historia vivida, Dora comenzará a vivir una vida mejor.

14.2. Premisa moral

La «premisa moral», de acuerdo con la definición clásica del autor húngaro-norteamericano Lajos Egri es una proposición establecida o supuesta como guía para llegar a una conclusión con relación al personaje principal y a su rasgo crucial. Para formular esta proposición hay que recurrir al hecho de que, cuando se le examina desde el punto de vista lógico, una historia dramatizada puede ser considerada como un argumento que compara dos valores contrapuestos y que explora las ventajas y desventajas que tiene cada uno de ellos. Por ejemplo, una historia que tiene como personaje principal a alguien «bueno» puede centrarse en la exploración de cuánto de provechoso tiene en la vida adoptar una conducta «buena», y cuán desventajoso tiene en la vida adoptar una conducta «mala». La premisa es el resultado de una tal exploración

lógica formulada como una proposición que evalúa el rasgo crucial del personaje principal. El método hace uso de la formulación de la premisa moral tal como la define Lajos Egri. **Central do Brasil** postula que el egoísmo consume al resentimiento y la soledad, mientras que el desprendimiento en beneficio de los otros, abre el camino para la reconciliación consigo mismo y al amor.

14.3. Premisa ideológica

De la misma manera que las historias exploran la condición humana, examinan nuestros valores internos y los clasifican como «vicios» o «virtudes», también sopesan los valores sociales y suelen mostrar si la sociedad representada en la historia respeta o no esos valores humanos. A este alegato valorativo que las historias hacen sobre los contextos sociales representados en ellas, lo denomino «premisa ideológica».

La película **Kandahar**, dirigida por Mohsen Makhmalbaf (2001), explora la situación de las mujeres en Afganistán bajo el régimen talibán. A través de su narrativa, la película muestra cómo la sociedad afgana, bajo la influencia de los talibanes, impone severas restricciones y mantiene profundas desigualdades contra las mujeres. Este poderoso alegato cinematográfico revela las adversidades que enfrentan estas mujeres y critica las normas y valores que sostienen tales prácticas, destacando la necesidad de reconsiderar y transformar estas convenciones sociales. La premisa ideológica de la película sostiene que cuando una mujer lucha por sus derechos en una sociedad como la afgana en la época representada en el filme, no solo se enfrenta a la imposibilidad de defender sus derechos humanos, sino que también corre el riesgo de perecer frente a la barbarie y el atraso.

Para encontrar la premisa ideológica, es necesario prestar atención a la relación entre el contexto, especialmente en lo que respecta a los valores sociales que imperan en el universo de la historia, y evaluar en qué medida esos valores facilitan u obstaculizan la tesis de la premisa moral. En **Central do Brasil**, por ejemplo, el énfasis en la fe del pueblo y en los valores éticos del cristianismo, tal como los practica el pueblo llano brasileño, sugiere

que Brasil cuenta con las bases humanas y éticas que hacen posible que una mujer egoísta como Dora encuentre herramientas para su redención moral.

La consideración tanto de la premisa moral (en el sentido de Lajos Egri) como de la premisa ideológica nos permite comprender las dimensiones temáticas principales de nuestra obra: una que atañe a lo humano y otra que atañe al mundo. Las historias hablan de cómo nos ubicamos los humanos en el universo que nos rodea.

La estructura profunda nos provee de las principales acciones que vertebran la historia. Esta estructura primaria debe ser enriquecida con nuevas acciones o núcleos que enriquezcan la historia y hagan posible la construcción del argumento o la escaleta, como veremos más adelante.

Documentos generados en esta etapa

A partir de la recopilación de datos obtenidos en esta etapa mediante los pasos previamente descritos, es posible generar documentos que detallan la estructura profunda de la historia y que constituyen los fundamentos de la obra. A continuación, mostramos como ejemplo los documentos que describen la estructura profunda de nuestra película de referencia, **Central do Brasil**. En cada documento se subraya los datos clave sobre la historia que provienen de los pasos recién transitados.

***Storyline breve*:**

Central do Brasil narra la travesía conjunta de Dora, una escribidora egoísta, y Josué, un niño que anhela una vida familiar. A lo largo de su viaje, Dora comienza a ser capaz de realizar acciones que vayan más allá de sus intereses egoístas, lo que mejora sus circunstancias personales. Por su parte, Josué finalmente logra formar parte de una familia.

Storyline extendida

Dora, una escribidora sexagenaria, incapaz de hacer esfuerzos por el bien ajeno, y Josué, un niño de 9 años que ansía una familia, se embarcan juntos en la búsqueda del padre de Josué. A medida que avanza su viaje, Dora enfrenta una profunda crisis personal que

la hace reconsiderar su comportamiento hostil hacia los demás, y comienza a actuar en beneficio de Josué. Este cambio le permite experimentar el amor y mejorar su de vida. Aunque Josué no logra encontrar a su padre, al final del viaje consigue formar parte de una familia.

Sinopsis estructurada

«Central do Brasil» se ambienta en Brasil, 1998, un escenario marcado por la precariedad de los desposeídos y la prevalencia de la fe cristiana como vía de redención. La historia se centra en dos personajes: Dora, una mujer de unos 64 años reticente a sacrificarse por otros y con una marcada tendencia a agredir su entorno, y Josué, un niño de 9 años que anhela conocer a su padre.

Un trágico día, Josué es testigo del atropello mortal de su madre por un autobús y queda huérfano. Motivado por este evento, decide emprender la búsqueda de su padre, aunque tenga que enfrentar riesgos personales considerables. Recurre a Dora, quien, sumida en sus propios intereses, lo rechaza. Josué insiste, dispuesto a enfrentar a su más implacable oponente: la vasta e indiferente extensión de un país enorme. Josué sigue recurriendo a Dora. Aprovechando la circunstancia, e interesada en hacer dinero, Dora convence a Josué para que acceda a internarse en el apartamento de un hombre torvo llamado Pedrão, pero Irene, amiga de Dora, descubre la transacción e increpa a Dora por haber entregado al niño a un traficante de órganos. Movida por las circunstancias imprevistas, se ve obligada a acompañar a Josué en su búsqueda.

A lo largo de su viaje, la relación entre Dora y Josué se torna conflictiva. Josué reta a Dora a superar su egocentrismo desmedido y a considerar los intereses de los demás, mientras lucha contra la indiferencia de un país extenso. Por su parte, Dora se resiste a admitir cómo su egoísmo afecta su vida. No obstante, Dora comienza a desarrollar un vínculo profundo con Josué. Mientras enfrenta obstáculos que amenazan su objetivo de formar una familia, Josué luce determinado en su incansable búsqueda de recursos para establecer vínculos familiares, necesitado de su padre y de familia. Finalmente, Dora llega a un momento decisivo,

comienza a comprender las consecuencias de su comportamiento y la necesidad de cambiar. Enfrenta su pasado y los sentimientos reprimidos, y opta finalmente por una transformación personal. La historia concluye con una Dora transformada y mejorada en sus condiciones de vida, y un Josué que, aunque no logra encontrar a su padre, triunfa en su lucha por establecer una familia.

Como vemos, a partir de los pasos descritos en esta primera etapa, hemos generado documentos que describen la estructura de la obra que vamos a escribir. El software Escriba realiza esta tarea automáticamente; sin embargo, un examen atento de los documentos permite comprender cómo toda la información necesaria para generar los fundamentos de la estructura profunda y redactar los documentos mencionados está contenida en los pasos descritos en la presente etapa.

ETAPA 2: MUNDO DE LA HISTORIA Y PERSONAJES

El mundo en el que se desarrolla una historia siempre es único y siempre es inventado. Cada vez que contamos una historia, así sea mínima o trivial, la situamos en una versión del universo que nos rodea que es nuestra propia versión de ese mundo. En ese universo, casi siempre, todo ocurre para nosotros: nos llueve cuando tenemos que salir, el autobús se (nos) retrasa, la gente se (nos) atraviesa; todo ocurre en un mundo que nos pertenece porque es el mundo que percibimos e inventamos para nuestra propia historia. Lo mismo ocurre con las historias que escribimos: si las emplazamos en Nueva York, en Lima o en Caracas, la historia transcurre en una ciudad que solo parcialmente tiene que ver con la ciudad geográfica que todos presumen existe independientemente de la vida de cada cual, porque esa metrópolis es el resultado de una selección consciente o inconsciente en la que acomodamos nuestra fábula, cualquiera que sea. Una ciudad con o sin mendigos, justa o injusta, emocionante o abrumadora y paremos de contar. No hay mundo objetivo para ninguna historia de las que vivimos minuto a minuto, menos, mucho menos, para las historias de ficción que creamos para contarlas.

Umberto Eco veía en los mundos narrativos construcciones mucho más comprensibles y claras que las que nos brindan nuestra percepción directa del mundo que habitamos. Estas son sus palabras tomadas de su libro **Seis paseos por los bosques narrativos**:

> *... un mundo narrativo (...) al contener el mundo real como fondo, añadiéndole sólo algunos individuos y algunas propiedades y acontecimientos, es más vasto que el mundo de nuestra experiencia. En un cierto sentido, un*

universo ficcional no acaba con la historia que cuenta, sino que se extiende indefinidamente. En realidad, los mundos de la ficción son, sí, parásitos del mundo real, pero ponen entre paréntesis la mayor parte de las cosas que sabemos sobre éste, y nos permiten concentrarnos en un mundo finito y cerrado, muy parecido al nuestro (...). Puesto que no podemos salir de sus límites, nos sentimos empujados a explorarlo en profundidad.

La visión de Eco sobre la importancia de los mundos narrativos es tan cautivadora que no puedo resistirme a la tentación de citarlo extensamente:

Vivimos en el gran laberinto del mundo, más vasto y complejo que el bosque de Caperucita Roja, del cual no sólo no hemos localizado aún todas las sendas, sino que ni siquiera conseguimos expresar el dibujo total. En la esperanza de que haya reglas del juego, la humanidad a través de los milenios se ha planteado el problema de si este laberinto tenía un autor, o más autores. Y ha pensado en Dios, o en los Dioses, como en autores empíricos, como en narradores o como en un autor modelo

Eco concluye su interpretación afirmando que, cada vez que leemos una historia, suspendemos la incredulidad y estamos dispuestos a descifrar el mensaje que nos entrega el autor. Argumenta que esto se debe a que, a diferencia del mundo real —cuyo «autor» o creador no es claro para todos y sobre el cual las opiniones están muy divididas—, los mundos narrativos son mucho más descifrables y tranquilizadores. Esta es la última cita de Eco que comparto, con el permiso de mis lectores:

Los niños juegan, con muñecas, caballitos de madera o cometas, para familiarizarse con las leyes físicas y con las

acciones que un día deberán llevar a cabo en serio. Igualmente, leer relatos significa hacer un juego a través del cual se aprende a dar sentido a la inmensidad de las cosas que han sucedido y suceden y sucederán en el mundo real. Al leer novelas, eludimos la angustia que nos atenaza cuando intentamos decir algo verdadero sobre el mundo real.

Podemos concluir, entonces, que cada historia requiere de un mundo a su medida. Algunas historias son muy demandantes y requieren universos completos, lo que se conoce como «world building». Otras historias se anclan fuertemente en lo que solemos llamar el «mundo real», y solo necesitan simplificaciones que transformen el caos característico de la «realidad» en algo simple y manejable, como son todos los mundos narrativos.

1. Recomendaciones generales para la construcción del mundo de la historia

Ten claro desde las primeras páginas de tu obra cuál es la lógica que regirá el mundo de tu historia: no pretendas que la gente haga uso de tu lógica personal, ni de la lógica del «mundo real». No des nada por sentado; no estás escribiendo solo para ti, ni únicamente para quienes ven el mundo como tú lo ves. Ten en cuenta que cada uno de los aspectos de tu historia es inaugural, por muy cercano a la realidad que te parezca.

El lugar y la época —la ubicación espacial y el emplazamiento temporal— son aspectos de una categoría englobante que es el universo de la historia. Este no es un ámbito cualquiera, ni un «ambiente», sino un cosmos inaugural lleno de significado. Esto implica, en primer lugar, que el universo de la historia debe ser definido a partir de sus rasgos distintivos y no sobre la base de descripciones genéricas. No es lo mismo mirar el búnker de Hitler en **Der Untergang**, como el refugio físico de la oficialidad alemana en los últimos momentos de la guerra, que percibirlo como el ámbito en el que las pasiones y tensiones desgarran a un grupo de hombres enfrentados a una fatalidad de la que ellos mismos han sido los

artífices. La Estação Central do Brasil, ubicada en el corazón de Río de Janeiro, no es solo la famosa estación de ferrocarril metropolitano de Brasil que hasta 1998 se llamó «Estación de Dom Pedro II». En la película **Central do Brasil** es, más bien, una síntesis sociológica, humana y poética donde confluyen las miserias y los anhelos individuales y colectivos del enorme país suramericano.

Los paisajes, las ciudades, los países que aparecen en el universo de tu historia son únicos, se rigen por leyes propias y obedecen a una causalidad que proviene de tu visión de escritor. Los personajes no son lo que tú supones que son las personas, son seres cuya esencia y presencia nacen de tu mirada, tu pasión y tu voluntad.

El mundo de la historia engloba las oposiciones que se manifestarán en la trama: oposiciones de valores en primer término (la injusticia y la justicia; la esclavitud y la libertad; la represión y la disipación). Oposiciones figurativas, en segundo término (la calma vs. la tormenta, la libertad vs. el encierro). El mundo de la historia es, por decirlo de algún modo, un cuadro dinámico, una pintura que exhibe sus potenciales de conflicto, un volcán simbólico cuya actividad la historia pondrá en movimiento. Es importante postular el mundo de la historia a partir de rasgos salientes que expresen con claridad esta potencialidad de conflicto porque aludir a las contradicciones que constituyen ese mundo es ya comenzar a contar la historia.

Al distinguir las contradicciones, deja claro cuáles son los valores que rigen el universo de tu historia: el dinero, el poder, la supremacía sexual o racial, la lucha de clases sociales o lo que sea relevante para comprender su dinámica. En el mundo en que vivimos percibimos los valores según nuestros intereses. En el mundo de la historia destacamos para el público los valores que nos interesa explorar. Una historia es una evaluación personal de ciertos valores y, si esos valores no están claros, tampoco estará clara la historia que explora esos valores.

Deja también claro cuáles son los valores que orientan a tus personajes: la solidaridad basada en el amor, el odio sostenido por el miedo, la agresividad detonada por la lucha por la supervivencia. Los

personajes de tu guion no están motivados por lo que supones que incentiva a todas las personas en el mundo en que vives, porque las motivaciones personales en el mundo «real» son oscuras y diversas. Las motivaciones de los personajes las construyes tú y forman parte del mundo particular que estás construyendo.

No des por sentado ninguno de los elementos del universo de tu historia: ni el lugar, ni la época, ni la dinámica de la sociedad que le es propia. Recuerda que una ciudad o un país en un momento histórico es, en el guion o novela, una versión de lo que conocemos. Construye tu versión única, particular e irrepetible.

Por último, no olvides que establecer con claridad el mundo de la historia contribuye con un elemento fundamental de la futura obra su atmósfera. Cada universo tiene su ambiente particular, su trámite del tiempo, lento o atropellado; su lógica del espacio, vasto, asfixiante, expandido o comprimido. El mundo de la historia funciona como lo que el poeta T. S. Eliot llamó un «correlato objetivo», es decir, un escenario de objetos, relaciones y eventos posibles que convoca emociones particulares en el espectador. Mostrar el mundo de tu historia es disponer el basamento que requieres para conquistar emocionalmente al lector primero o al espectador.

Más sobre la construcción de mundos

Hay algunas recomendaciones comunes que se aplican a la práctica de la construcción de mundos. Algunas de estas recomendaciones tienen carácter general, y son válidas para los mundos de cualquier historia, mientras que otras son más apropiadas para historias que se inscriben en géneros que requieren de una elaboración detallada y exhaustiva del universo narrativo, como por ejemplo, historias de ciencia ficción o fantasía. Hagamos una breve revisión comentada de esas recomendaciones.

a. Concepto y Narrativa del Mundo

- Define los valores que polarizan el mundo de la historia. El conflicto, correspondiente a la tarea, se expresa en valores contrapuestos existentes en el universo de la historia. Por ejemplo, cuando Mónica en la película **La vendedora de rosas** de Víctor

Gaviria (1998) sueña con un mundo más allá de la miseria, es porque en el Medellín de la película, la oposición entre la miseria y una vida digna son los valores opuestos que destacan en el mundo en cuestión.

- ***Define la historia principal antes de construir el mundo y los personajes***: El mundo está al servicio de la historia y no al contrario. Más aun, el mundo debe ser coherente con la historia. Sucede a veces que el mundo de la historia contradice la historia misma o afecta la verosimilitud o la credibilidad.

- *Asegura que el mundo que has creado sea adecuado a la historia*: La serie **Snabba Cash**, por ejemplo abunda en enfrentamientos entre bandas de narcotraficantes que suceden en lugares públicos y en las que nunca se presenta la policía, como si el Estocolmo construido de la historia fuera un mundo en el que no tiene ninguna presencia las autoridades policiales. Esta subordinación del mundo de la historia a las necesidades gruesas de la trama, afecta la credibilidad de la serie.

- ***Decide el momento preciso dentro de la historia de tu civilización para comenzar tu narración****:* El tiempo y las circunstancias del mundo creado te pertenecen. El acceso a la temporalidad y al espacio de ese mundo, no debe ser necesariamente veraz, sino verosímil y conveniente.

- ***No necesitas que todos los eventos en tu mundo sigan una lógica convencional****:* En otras palabras, altera lo que te conviene y ajústalo a tu mundo. Lo único que debes conservar es la credibilidad, y esta se construye internamente, desde el propio mundo que estás creando

b. Detalles Físicos y Cosmología

- ***Crea la cosmología del mundo: leyes de la naturaleza, clima, estaciones, y características celestiales como soles o lunas***: Si estas escribiendo una historia fantástica, esta es una tarea que requiere largas horas de trabajo, si no lo es, todavía puede

haber lugar para las alteraciones de un mundo creado a semejanza del «mundo real». Recordemos la visita errante del plantea «Melancholia» en la película **Melancolía** de Lars von Trier (2011).

- Establece la geografía física, incluyendo montañas, ríos, ciudades importantes, y rutas comerciales: Esto, especialmente si estás escribiendo una novela o una saga que lo requiera. Los personajes no podrán atravesar con facilidad un mundo que tú, como autor, no conoces bien.

c. Sociedad y Cultura

- *Desarrolla una cultura rica con normas sociales, artes, moda y tecnología*: Esto vale tanto para el género histórico como para series libremente inspiradas en eventos históricos, como por ejemplo **Bridgerton**, la serie producida por Netflix y creada por Julia Quinn y Chris Van Dusen en 2020.

- *Determina la estructura social, incluyendo sistemas de gobierno, clases sociales, y políticas*: Hay obras que demandan una gran investigación: crear mundos no solo es inventar, es investigar a fondo. La creación de mundos puede ser una tarea ardua. La serie **Borgen**, creada por Adam Price en 2022, es una copia tanto fiel como ficticia del sistema político danés.

- *Define roles de género, estructuras familiares, y tradiciones como matrimonios y funerales*: No enuncies «verdades» sobre el género sin pertinencia, ni inventes arbitrariamente ritos sin sustentación. La construcción de un mundo es una tarea creativa, pero también lógica y psicológica.

d. Magia, Religión y Ciencia

- *Decide si existe la magia o tecnologías avanzadas y sus reglas*: La magia posee un amplio espectro y tiene cabida tanto en mundos de naturaleza fantástica, como en **La leyenda de la Nahuala** de Ricardo Arnai (2007), hasta en mundos metafóricos, como el de **El lado oscuro del corazón** de Eliseo Subiela (1992). También aparece en dramas realistas donde personajes practican la

magia, como en **La balandra Isabel llega esta tarde** de Carlos Hugo Christensen (1950). Lo mismo vale para la tecnología, que puede adjudicarse a mundos contemporáneos como en **Eternal Sunshine of the Spotless Mind** o futuristas, como en **Aire** de la dominicana Leticia Tonos (2024).

- *Crea sistemas religiosos, prácticas rituales, y el impacto de la religión en la sociedad*: La religión es un aspecto importante de la cultura. Siéntete libre de crear nuevas religiones o de recrear las existentes**,** o experimenta con sectas posibles, como en **Eyes Wide Shut** de Stanley Kubrick, 1999.

e. Interacciones y Dinámicas

- *Configura cómo interactúan diferentes especies o culturas dentro de tu mundo*: La creación de especies o culturas disímiles puede darse en mundos fantásticos, como en **El Señor de los Anillos**, o en un entorno «realista» dentro de un falso documental, como en **District 9** de Neill Blomkamp (2009).

- *Establece conflictos comunes y relaciones entre diferentes grupos y naciones*: La riqueza con la que se pueble el mundo puede potenciar cierto tipo de historias fantásticas, como sucede en **Black Panther: Wakanda Forever** dirigida por Ryan Coogler (2022)**.**

f. Historia y Cronología

- ***Construye una línea de tiempo detallada que incluya eventos importantes como guerras, descubrimientos y cambios políticos*:** Si el mundo que creas se extiende en el tiempo, es recomendable construir una cronología y una línea de tiempo. Animes como **Legend of the Galactic Heroes**, adaptación de 1988 de la novela de Yoshiki Tanaka, despliegan historias que no pueden contarse sin crear primero tales documentos.

- *Considera cómo el pasado afecta el presente y el futuro del mundo*: Animes como **Shingeki No Kyojin** requieren una

cronología causal clara que conecte el pasado con el presente de la historia.

g. Detalles Sensoriales y Viscerales

- *Asegúrate de que los detalles sensoriales sean consistentes y contribuyan a la atmósfera del mundo*: El mundo de una historia no es simplemente un contenedor para la vida de los personajes, sino algo que perciben con sus cinco sentidos, y esa percepción debe ser comunicada a los lectores o espectadores. Tanto en la literatura como en el cine, la manifestación de detalles sensoriales contribuye a esta percepción. En la novela **El Perfume** de Patrick Süskind, el sentido involucrado es el olfato; en la película **Bird Box** dirigida por Susanne Bier (2018), es la vista.

h. Mapas del mundo de la historia

- ***Utiliza mapas para planificar y visualizar la geografía del mundo*:** Al igual que en los videojuegos, ciertas historias requieren que el lector o el espectador se oriente en la geografía del mundo de la historia. Películas como **Diarios de motocicleta** de Walter Salles (2004) y series como **Shingeki No Kyojin** emplean mapas para este fin.

- *Asegúrate de que los mapas ayuden a contar la historia al mostrar ubicaciones clave y cómo se relacionan entre sí*: Los mapas no solo describen la geografía general de un mundo, sino que también resaltan lugares clave para la historia, como ocurre en la película española **La isla mínima**, dirigida por Alberto Rodríguez (2014). Los mapas en esta película ayudan a contextualizar la investigación de dos detectives en un entorno geográficamente y socialmente complejo.

i. Reglas y Consistencia

- *Establece y sigue reglas claras para la magia, la tecnología, y las leyes físicas del mundo*: Hasta en las historias tocadas por el absurdo, como en la novela **Alicia en el país de las maravillas**

de Lewis Carroll o en la película **La montaña sagrada**, dirigida por Alejandro Jodorowsky (1973), las reglas del mundo deben quedar claras y, sobre todo, consistentes. Vale el viejo precepto aristotélico de la verosimilitud, entendida como una apelación a la credibilidad que es, generalmente, de índole emocional. Si el espectador (o el lector) siente que las reglas son verosímiles, vamos por buen camino.

- *Mantén consistencia en cómo se aplican estas reglas a lo largo de la historia para evitar incoherencias*: Toda la documentación que creamos para describir el mundo debe ser empleada; olvidar detalles del mundo y caer en contradicciones al contar la historia puede ser fatal. Cuando crees las reglas de tu mundo narrativo y llegues al convencimiento de que son internamente consistentes, mantén ese conocimiento como una biblia que debe ser consultada con cada avance en la escritura.

j. Lenguaje y Comunicación

- *Considera si debes crear un lenguaje propio para tu mundo*: Los lenguajes, verbales o no, e incluso las jergas son de extrema utilidad en la creación de mundos en ciertas historias, porque retratan la especificidad del mundo creado. Recordemos la jerga de Alex y sus compinches en **A Clockwork Orange** *(La naranja mecánica*) de Stanley Kubrick (1971) y el idioma klingon de la serie **Star Trek** creada por Gene Roddenberry (1966).

- *Define cómo se comunican los personajes y las peculiaridades del lenguaje en diferentes contextos*: El sentimiento de pertenencia a un mundo está ligado a la posibilidad de comunicarnos dentro de él y al extrañamiento en relación con los mundos ajenos, debido a las comunicaciones que se dan en esos mundos y que nos excluyen. Lo mismo ocurre con los personajes. Un filme como **Arrival** (*La llegada*), dirigido por Denis Villeneuve (2016), aborda la necesidad de romper las barreras que impiden la comunicación entre mundos completamente distintos, y muestra la

importancia de caracterizar cada mundo por las peculiaridades de su lenguaje.

k. Educación y Conocimiento

- *Determina cómo se transmite el conocimiento en tu mundo, incluyendo sistemas educativos y la prevalencia de la alfabetización*: Por ejemplo, en **La aldea** de M. Night Shyamalan (2004), el conocimiento y las verdades del mundo se mantienen estrictamente controlados por los ancianos de la comunidad, que utilizan el secreto como herramienta para preservar el estilo de vida y proteger a la población del conocimiento del mundo exterior. Este estrategia en la creación de mundos crea una atmósfera de misterio y control, y muestra cómo el flujo de información puede moldear una sociedad.

l. Economía y Comercio

- *Desarrolla una economía que detalle recursos naturales, comercio, y el impacto económico en la vida diaria de los personajes*: La economía y el comercio son aspectos centrales de cualquier sociedad y su especificación en la creación de mundos es a menudo relevante, tanto en sociedades fantásticas, como en el filme **Avatar**, como en culturas cercanas aunque poco conocidas, como ocurre en la película **Ixcanul**, dirigida por Jayro Bustamante (2015). Esta última muestra la vida de una comunidad indígena en Guatemala que depende del trabajo en una plantación de café, bajo condiciones económicas y sociales muy particulares.

m. Ética, política y filosofía

- ***Diseña las convicciones filosóficas y los valores éticos del mundo*:** Un aspecto de primordial importancia en la creación de un mundo es la ética y la filosofía que imperan en él. La ética es un componente crucial en cualquier mundo ficticio, ya sea cuando refleja escenarios de la vida real como en **El crimen del padre Amaro** de Carlos Carrera (2002), en mundos concebidos para explorar cuestiones éticas profundas. Un caso emblemático de esta

última categoría es **The Good Place**, creada por Michael Schur en 2016. Esta serie utiliza el humor para construir un universo que no solo encarna, sino que también se fundamenta en un dilema ético esencial que tiene eco en muchas culturas y que es central en varias religiones.

2. Marco físico: los lugares en la historia

El marco físico en el que se desarrolla una historia ha sido objeto de discusiones tanto de índole teórica, como de naturaleza práctica. Esto se debe a que, aun en los casos más abstractos, las historias requieren de un emplazamiento en el espacio: necesitan un marco físico, se ubican en un territorio, material o virtual, en cuyo seno los personajes actúan e interactúan. El espacio en un relato no es una suerte de recipiente neutro, puramente referencial o exclusivamente funcional, sino que el lugar en el que sucede un acontecimiento tiene significación en sí mismo. Esto se debe, en primer lugar, a la naturaleza incluso geométrica del espacio: un espacio horizontal, por ejemplo (el mar, el llano, etc.) puede asociarse de manera natural con la quietud, con la facilidad de desplazamiento; un espacio vertical, como el de una ladera empinada, por ejemplo, remite a sensaciones de riesgo, de esfuerzo y dificultad. Similares consideraciones pueden hacerse con relación a los espacios vacíos, exentos de obstáculos en contraposición con los espacios llenos de obstrucciones; entre los espacios abiertos y los espacios cerrados; los espacios planos y los espacios escarpados, etc. El filósofo y poeta Gaston Bachelard analizó con detalle las connotaciones que tiene un lugar como la casa cuando se le escoge como espacio en el que ocurren acontecimientos, todo lo que ella representa y convoca en los lectores o los espectadores. Bachelard propone oposiciones como la intimidad vs. la intemperie; la seguridad vs. la aventura; el suelo vs. el cielo; el sótano vs. el ático; el camino vs. la llegada, etc. Cuando un escritor escoge un espacio para la historia realiza, junto con su selección, una escogencia tácita de significados asociados con las características formales del espacio. Debes reflexionar con detenimiento sobre el espacio en tu historia.

Más sobre el marco físico

El espacio juega papeles en la historia en varios niveles de significación: tiene un valor puramente físico, que podríamos decir literal (una casa es una casa, un parque es un parque, etc.); tiene un valor temático (el comedor Midnight Express en el filme **Chungking Express** de Wong Kar-Wai, (1994), no es solo un restaurante nocturno, sino un símbolo del lugar en el que coincide el azar de los personajes); el espacio puede tener un valor ideológico, como puede verse en filmes como **The Magdalene Sisters** de Peter Mullan, (2002), o en **La religiosa** de Jacques Rivette, en los que el asilo y el convento constituyen espacios de sufrimiento y encierro, y contribuyen al alegato en contra de la represión de la institución católica; el espacio puede tener explícitamente un valor simbólico: Leisureland, la ciudad miniatura que alberga a los protagonistas de **Downsizing** no es solamente una metrópolis artificial erigida dentro de un universo utópico, sino una metáfora de la humanidad que luce atrapada en sus propios laberintos; el espacio tiene también un valor estructural con relación a las acciones que desempeñan los personajes; en ocasiones, el espacio es facilitador de la acción, en otros casos, la obstaculiza, etc.

El valor estructural del espacio se erige, en ocasiones, con una fuerza que compite con la de los personajes. Es lo que sucede en el ámbito de la novela latinoamericana con los espacios de poblados como Macondo o Comala que, con su lógica no explícita, parecen gobernar a sus pobladores. Tal como lo sostienen algunos propulsores del modelo de «El viaje del héroe», el espacio acompaña al personaje. De hecho, dentro del modelo, el tránsito del héroe del «mundo ordinario» al «mundo extraordinario» suele venir de la mano de un cambio de lugar. También en otros modelos el cambio de espacio tiene una función narrativa. Por ejemplo, en el «punto medio» suele recomendarse un cambio de espacio físico (de la tierra al fondo del mar, de un escenario bélico terrestre a un escenario aéreo). Eventualmente, el espacio puede ser investido de una significación simbólica ligada al personaje y devenir en un símil de este: la isla que representa el enigma de una mujer (**La isla** de Kim Ki Duk, 2000).

Cada espacio tiene sus propias reglas territoriales, sus limitaciones y viabilidades, sus recorridos posibles; podría decirse, su topografía y su topología. Hay que pensar en las restricciones al desplazamiento que impone un mundo devastado como el de **12 Monos**, la película de Terry Gilliam (1995), y en las facilidades de comunicación que brindan mundos como el de Harry Potter a lo largo de su saga, o el de Lotte Schwartz, el personaje de **Being John Malkovich** de Spike Jonze (1999). Desde cada una de estas especificidades, el espacio condiciona las acciones de los personajes y, con ello, delimita los acontecimientos de la historia. Es importante poner atención, además, a las determinaciones geográficas y climáticas: no es lo mismo que la historia se desarrolle en el desierto (**Lawrence de Arabia** de David Lean, 1962), en el llano (la novela **Doña Bárbara** de Rómulo Gallegos), que tenga lugar en la alta montaña (**Límite vertical** de Martin Campbell, 2000) o en el fondo del mar (**La sirenita** de Ron Clements y John Musker, 2023). En la película **La estrategia del Caracol** de Sergio Cabrera (1993), la casa que habitan los personajes es más que un simple edificio; es un microcosmos de una comunidad diversa que se une para enfrentar una amenaza común, y representa no solo un refugio físico sino también un refugio emocional y psicológico.

Los estudios semióticos de la escuela de París dan nombres específicos al espacio de acuerdo con las acciones que en él tienen lugar:

- **El espacio tópico** es, para esta escuela de pen-samiento, el lugar en que se manifiestan las transformaciones en un relato (un guion o una novela desarrolla su trama en el espacio tópico). En **Dogville** de Lars von Trier, (2003), es el pequeño pueblo del que la película toma el nombre.
- **El espacio heterotópico** es el espacio más amplio que engloba al espacio tópico y que muchas veces está presupuesto por él. En **Central do Brasi**l, por ejemplo, el espacio heterotópico es Brasil, el país entero.
- **El espacio utópico**, para la semiótica narrativa, es el espacio en que se da la realización, es decir, el espacio que se alcanza

más con el clímax. Es el espacio idealizado al que por fin se llega —o al que nunca se llega— en un filme narrativo. En la película de Steven Soderbergh **Erin Brockovich**, por ejemplo, el espacio utópico es el pueblo de Hinckley tal como es reivindicado por la protagonista y por los pobladores que la apoyan, un espacio al que se logra arribar después de las luchas de sus habitantes. En el otro extremo, el espacio utópico es la costa a la cual Daniel, el protagonista del filme **El vuelco del cangrejo** de Oscar Ruíz Navia, (2009) nunca logra desembarcar. En **Central do Brasil**, el espacio utópico es la residencia imposible de encontrar de Jesús, el carpintero y padre de Josué.

- **El espacio paratópico**, por último, es el espacio de la adquisición de las competencias, es decir, el espacio en el que el héroe suele ponerse a prueba. Es, por ejemplo, el mar helado que tiene que atravesar Caroline Edh, la protagonista de **Svart Krabba** (*Cangrejo Negro*), la película de Adam Berg (2022) y también el espacio recorrido por María Isabel junto a Eric, el niño a quien ella se empeña en proteger en el filme colombiano **Gente de bien** de Franco Lolli (2014).

Para la selección del espacio de una historia vale tomar en cuenta recomendaciones como las de Eugene Vale quien destaca que cada espacio:

- Pertenece a un tipo (como una ciudad, pueblo, metrópolis, selva, desierto o llanura).
- Tiene un propósito (puede ser un matadero, una mina, una nave espacial, un buque de guerra, etc.).
- Invita a los personajes a relacionarse de un cierto modo: es un entorno amigable u hostil, confortable o restrictivo, etc.
- Posee una posición relativa respecto a otros espacios (por ejemplo, la residencia de un comendador en la capital de un virreinato o una cabaña en una mina de carbón).

Algunos autores del ámbito de la preceptiva del guion (Robert McKee, John Truby) hacen distinciones que también pueden ser de utilidad. Dichas distinciones se refieren a:

- **Los habitantes del lugar escogido por el escritor**: (¿Quién habita el espacio? ¿Una familia? ¿Un ejército? ¿Una bestia?) ¿Qué personajes habitan el lugar? (¿El personaje principal? ¿El enemigo? ¿El monstruo? ¿Nadie lo habita?).
- **La naturaleza geográfica del lugar**: Es un lugar natural (John Truby examina los escenarios naturales que, a su juicio, tienen mayor relevancia en el cine: el océano, el espacio exterior, el campo, la selva, el desierto, el desierto nevado, la isla, la montaña, la llanura, el río), o es un espacio fabricado por seres humanos o antropomorfos (y entonces una puede hacerse la preguntas ya examinadas de Eugene Vale).
- **Los valores conferidos al espacio**: ¿Se trata de una iglesia o de un cementerio? ¿Es la casa de gobierno o un burdel? Y en general: ¿Se trata de un lugar sagrado o profano? ¿Un lugar que se encuentra contaminado o que está libre de contaminación? ¿Es un lugar puro o impuro? ¿Es natural o artificial? ¿Está caracterizado por la riqueza o por la pobreza? ¿Remite a la integración de sus habitantes o a la marginalidad?
- **El mundo al que pertenece**: ¿Es un lugar real o imaginario? ¿Pertenece a la vigilia o al sueño? ¿Es terrestre o extraterrestre?
- **Las reglas de permanencia en el lugar**: ¿Es un lugar público o privado? ¿Es un espacio restringido o abierto? ¿Es un lugar accesible o es secreto? ¿Es un lugar autorizado o un lugar prohibido?
- **Los códigos de comportamiento que rigen en el lugar**: ¿Cuáles son los grados de libertad que tienen quienes ingresan al lugar? ¿Es un lugar permisivo o un lugar que impone restricciones? ¿Requiere de una etiqueta o de vestimentas particulares?

- **La conformidad de los personajes con el lugar**: ¿Cuán compatible es el lugar con cada personaje? ¿Los personajes se sienten cómodos o incómodos en él? ¿Es adecuado o inadecuado para un determinado personaje?
- **El efecto del espacio sobre el personaje**: ¿Es el lugar un ámbito neutro para el personaje o, por el contrario, restringe o propicia ciertas acciones?
- **Los obstáculos derivados del lugar**: ¿Cómo afecta el lugar el propósito de cada personaje? ¿Lo facilita? ¿Lo dificulta?
- **El estado de ánimo asociado con el lugar**: ¿De qué tonalidad emocional tiñe el lugar a quien está en él o a quien lo contempla? ¿Es alegre? ¿Sórdido? ¿Lúgubre? ¿Neutro? ¿Cuáles son los estados de ánimo asociados con cada uno de los lugares escogidos?
- **El clima**: Un factor muy importante en el valor estructural del lugar es el clima. Truby, en su enumeración, considera espacios definidos por la tempestad, por la lluvia, por el viento, por la neblina, por el sol, por la nieve. El impacto que puede tener el clima en la historia lo muestran filmes como **The Revenant** de Alejandro González Iñárritu (2015), y **Lamb** de Valdimar Jóhannsson (2021).

Un concepto útil, propuesto por John Truby, es el de arena. Se trata del lugar en el que se desarrollan las acciones atendiendo a los límites físicos del mundo de la historia. Por ejemplo, la Bogotá cosmopolita de **La sociedad del Semáforo** es reducida en el filme de Rubén Mendoza (2010), prácticamente a una esquina; esta es la arena de esta historia. Para Truby, es importante también las posibles significaciones del lugar en la construcción de los personajes: la historia suele solicitar un espacio para el héroe y otro para el antagonista, un lugar para el amor y una arena para la guerra; un paisaje para los momentos de calma y reflexión, y un territorio para las persecuciones y las huidas, un albergue para la intimidad y un campo adecuado a la confrontación personal.

En resumen: el espacio tiene significación en sí mismo y tiene valores tanto temáticos como estructurales. El lugar no es un simple

contenedor «natural» de los hechos y su escogencia no es inocente. Es importante que cada vez que selecciones un espacio pienses en los contenidos y en las emociones que estás comunicando. Finalmente, es importante evitar los lugares comunes: el clima tormentoso para las rupturas amorosas, la playa como símbolo de la soledad, etc. La escogencia del espacio es también un lugar de invenciones.

3. El tiempo

Escribir un guion o una novela exige obligatoriamente manejar el tiempo. Y la noción del tiempo, a pesar de su aparente inmediatez, es complicada. Sin entrar en profundidades del orden de la física o de la filosofía, observemos que, en la vida cotidiana, nos cuesta distinguir entre la medida objetiva del tiempo (la que dan los relojes) de la medida subjetiva del tiempo que percibimos (a veces «el tiempo se nos pasa volando» y otras veces sentimos que ciertas cosas «duran una eternidad»). El novelista y premio Nobel de Literatura Claude Simon destacaba una experiencia que no es extraña para ningún escritor: que la materia prima de la escritura es una especie de cúmulo de emociones, de imágenes, de ideas que provienen de temporalidades objetivas y subjetivas diversas. Y son esas emociones las que el escritor tiene luego que desplegar en el tiempo presente de la escritura. Cuando escribimos un guion, escogemos en primer lugar un período que tiene una duración: esta es la materia prima temporal. Posteriormente seleccionamos momentos de ese continuo temporal y tomamos múltiples decisiones: cuánto contar de ese período, en qué orden contarlo, cuántas veces contar cada evento y de qué manera relatarlo. Como se ve, escribir un guion es también esculpir en el tiempo, como decía Andréi Tarkovski.

Otro aspecto importante del tiempo es el período en el cual se desarrolla la historia, ya sea que corresponda a la cronología real del mundo en que vivimos (en filmes como en **Libertador** de Alberto Arvelo, 2014 o **Barry Lyndon** de Stanley Kubrick, 1975), o que corresponda a la periodicidad imaginaria de un mundo ficticio (como, por ejemplo el de **Avatar** o **2001 Odisea del espacio** de Stanley

Kubrick, 1968). Hay que tomar en cuenta que cada época de la cronología humana (o de las cronologías que inventamos, pero que suelen ser construidas tomando la cronología de la historia de la raza humana como referencia) tiene características propias. Las condiciones sociales, políticas, culturales y tecnológicas de la humanidad varían con cada época. Cada época, además, exhibe una mentalidad, es decir, un conjunto de creencias que conforman el modo de pensar y actuar del individuo o de la colectividad de la época, y esta mentalidad se manifiesta en los valores que imperan en la sociedad y, por ende, en la historia. Las repercusiones sociales que provoca un adulterio no son las mismas en una novela como **The Scarlet Letter** de Nathaniel Hawthorne, que se desarrolla en Estados Unidos en 1667 (llevada al cine por Roland Joffé) y en un filme como **Atracción fatal** de Adrian Lyne (1987), que tiene lugar en el mismo país, pero en la década de los años ochenta.

La época, en suma, influye sobre aspectos fundamentales de la historia. Cuando decidimos sobre la época no solamente estás tomando decisiones sobre el contenido, sino que también estás tomando decisiones sobre la dinámica de la historia

4. La construcción de personajes

Más allá del hecho de que solemos imaginar a los personajes como personas, un personaje es una construcción a la que recurrimos para contar historias. Aunque mayormente los consideramos «personas», las diversas culturas humanas han concebido, desde tiempos inmemoriales, personajes que representan aspectos de la naturaleza o del pensamiento humano, a los cuales se les asignan cualidades humanas, como por ejemplo una determinada intención, una pasión o un valor ético. Podemos concebir distintos tipos de perfiles para los personajes de nuestras historias. Tres posibles perfiles son:

- **Perfil Exhaustivo:** Es un perfil adecuado para el personaje principal de la historia y, en general, para los personajes de lo que denomino el núcleo de la historia: el protagonista, el personaje principal, el antagonista y los personajes

influenciadores. Este perfil comprende todo lo que puede decirse y construirse sobre un personaje: las características nucleares, el perfil tridimensional (en el ámbito físico, psicológico y social) y la psiquis profunda, y los antecedentes de sus relaciones con los otros personajes del núcleo. Es el perfil que sería necesario elaborar para personajes como Dora y Josué en **Central do Brasil**.

- **Perfil Secundario:** Es el perfil adecuado para los personajes secundarios que tienen relevancia en la historia, es decir, aquellos que interactúan con el personaje principal a lo largo de la historia -y a quienes, por tanto, necesitamos conocer en todas sus facetas y en su dinámica dramática-, pero que no desarrollan su historia individual en la obra y, por tanto, no requieren de un diseño exhaustivo. En este caso, es suficiente con que conozcas las características nucleares del personaje. En **Central do Brasil**, podría ser el perfil adecuado para personajes como Pedrão, Irene o el Evangelista.
- **Perfil Mínimo:** Es el perfil ideal para los personajes que solo requieren de una mínima descripción. Algunos personajes constituyen fuerzas, presencias, apariciones, referencias que necesita la historia, pero no ameritan ningún desarrollo dramático. En este caso, basta con que se les provea de una descripción libre. Este es el perfil ideal de muchos personajes figurantes de la historia. En **Central do Brasil**, los numerosos personajes que acuden a Dora para que ella redacte sus cartas solo requerirían de un perfil de este tipo.

Distribución de los personajes en la historia

Al momento de crear los personajes, puedes organizarlos alrededor de la meta específica del protagonista. Por ejemplo, si el protagonista lucha por liberar a su país:

- **Protagonista:** (lucha por liberar a su país).
- **Antagonista**: (lucha por mantener la tiranía).
- **Ayudante**: (ayuda al protagonista a liberar a su país).
- **Oponente**: (se opone a que el protagonista libere a su país).

- **Mentor**: (aconseja y proporciona herramientas para que el protagonista libere a su país).
- **Ayudante del antagonista**: (ayuda al antagonista a mantener la tiranía).
- **Oponente del antagonista**: (se oponen a que el antagonista mantenga la tiranía).
- **Mentor del antagonista**: (aconseja y proporciona herramientas al antagonista para que mantenga la tiranía).

También puedes organizar los personajes según el objetivo global del protagonista. Por ejemplo, si el objetivo global del personaje es hacer justicia, como en el ejemplo anterior, tendríamos:

- **Personajes que propician la justicia** (o que comparten la idea de que la justicia es un valor positivo o plausible).
- **Personajes que propician la injusticia** (o que comparten la idea de que la injusticia es un valor positivo y plausible).
- **Personajes que propician la injusticia y reniegan de la justicia**.
- **Personajes que propician la justicia y niegan la injusticia**.
- **Personajes que, en ciertas situaciones, propician la justicia y en otras situaciones la injusticia**.
- **Personajes que descalifican tanto la justicia como la injusticia**.

El tema moral, que se define a partir del rasgo crucial, permite cierta organización alrededor del personaje principal. Si ampliamos nuestro ejemplo considerando, por ejemplo, que el personaje principal de la historia, además de que lucha por hacer la justicia, es un personaje acomodaticio que se debate entre una mantener actitud acomodadiza frente a las demandas ajenas, o proceder con firmeza en defensa de sus propios puntos de vista, tendríamos entonces que las acciones y reacciones del personaje principal y de los personajes relacionados con él en buena medida se basan en la

actitud acomodadiza o en la firmeza. Y así:

- Los demás personajes pueden adoptar valores relacionados con esta polaridad: algunos se identificarán con la actitud acomodadiza, mientras que otros lo harán con la firmeza. También podrían suscribir valores que remitan a dicha polaridad.
- Los conflictos entre los personajes pueden abordar alguno de los términos de la oposición entre la actitud acomodadiza y la firmeza: algunos personajes buscarán comportarse en forma acomodadiza , mientras que otros tratarán de mantenerse en el curso de las decisiones tomadas.
- Las acciones y las decisiones de los personajes pueden resaltar, en ocasiones, las ventajas y desventajas tanto de la actitud acomodadiza como de la firmeza.
- Es posible que algunos personajes secundarios exploren variantes del tema moral.

Podemos hacer una breve organización de los personajes de nuestro filme de referencia acudiendo a los esquemas antes mencionados.

Organización alrededor de la meta:

- **Protagonista**: lucha por encontrar a su padre.
- **Antagonista**: «Brasil» Su extensión y su machismo.
- **Ayudante**: (Dora, a ratos).
- **Oponente**: (Dora, a ratos).
- **Mentor**: (Dora, hacia el final de la historia).
- **Ayudante del antagonista**: (Pedrão).
- **Oponente del antagonista**: (Irene).
- **Mentor del antagonista**: (--).

Organización alrededor de objetivo global:

- **Personajes que propician el valor de la familia** (Irene, Moisés, Isaías).

- **Personajes que propician el aislamiento individual** (Pedrão, Yolanda, Dora).
- **Personajes que propician el aislamiento individual y reniegan de la familia** (Dora).
- **Personajes que propician el** valor de la familia **y niegan el aislamiento individual** (Irene).

Organización alrededor del tema moral:

- **Personajes que actúan en forma egoísta** (Dora, Pedrão, Yolanda).
- **Personajes que critican el egoísmo** (Irene, Josué).
- **Personajes actúan con altruismo** (César).
- **Personajes que no actúan ni con egoísmo ni con altruismo** (Dueño de la tienda de carretera, Vendedora de boletos).

4.1. Pasos para la construcción de un personaje

La construcción del perfil de un personaje se realiza a través de los pasos detallados a continuación. Estos pasos pueden aplicarse según se considere necesario, excepto cuando se utilice mi programa Escriba Software.

El nombre y el apellido

Muchos escritores pasan por alto la importancia de los nombres y apellidos de sus personajes. Parecen pensar que la importancia que el nombre tiene para ellos como autores será la misma que tendrá para la audiencia al conocer a los personajes. O creen que, bajo la premisa de que los nombres comunes confieren automáticamente a los personajes una cualidad «natural» por el uso social, los nombres comunicarán de la misma manera a todo el mundo. Sin embargo, esto no es así. El nombre del personaje cumple con el doble requerimiento de la lectura y la representación audiovisual: funciona tanto como signo escrito como significante sonoro. El nombre actúa como un signo que interactúa con otros signos dentro de un texto más amplio, posee una significación

compartida y complementaria con el resto de los elementos significantes. Los nombres son signos portadores de su propia significación y requieren que el escritor los seleccione con detenimiento, agudeza y prudencia.

Más sobre el nombre y el apellido

La importancia del nombre asignado al personaje influye en la reacción del lector ante una historia, tal como un nombre afecta la percepción inicial de una persona en la vida real, según el renombrado editor y escritor norteamericano Sol Stein. Nicole de Mourgues, investigadora de la Universidad de Rouen, en un artículo dedicado al nombre del personaje fílmico, menciona que el nombre propio participa de manera intensa en la definición del personaje. Lo que ambos autores concluyen es que el nombre asignado a los personajes debe estar motivado.

Algunas motivaciones provienen de la escritura del nombre. En primer lugar, hay motivaciones de naturaleza visual. Por ejemplo, la letra «O» sugiere gordura, la letra «I» da idea de delgadez, etc. También hay motivaciones de naturaleza acústica o auditiva, como es el caso de las onomatopeyas. Piénsese en un personaje que se llame «Ayayay Martínez», por ejemplo. Hay motivaciones de naturaleza articulatoria (muscular), por ejemplo, la palabra «Katerina» tiene un sonido cortante; el nombre «Silvia» es sibilante y puede asociarse con la suavidad propia de un deslizamiento; «Chavela» tiene un sonido untuoso. También hay motivaciones de naturaleza etimológica o derivacional: nombres como «Blanca», «Pura», «Gloria», «Pedro», «Cortés» pueden remitir a sus raíces etimológicas.

Hay motivaciones generales para la elección del nombre. Es una motivación frecuente que el nombre escogido para el personaje se distinga de los nombres de otros personajes de la obra o de otras obras. Los marcadores distintivos pueden hacer uso de nombres universalmente conocidos, como por ejemplo «Ofelia» o «Anna Karenina»; pueden indicar el *background* del personaje, por ejemplo, «Bridget von Hammersmark»; pueden ser asignados en

consonancia con la edad del personaje, por ejemplo, nombre del abuelo «Indalecio», nombre del nieto «Danny», o apostar a la paradoja: nombre del abuelo «Danny», nombre del nieto «Indalecio». Podemos también seleccionar los nombres de los personajes atendiendo a marcadores de nacionalidad («Nick Valenti») o a indicadores que hablen de la cultura a la que pertenece el personaje o su etnicidad («Vito Corleone», «Charles Foster Kane»). Hay también indicadores de la época en la que nació un personaje, por ejemplo, «Espartaco», «Butch Cassidy», «Billy Elliot». Por último, a veces no es el nombre sino un sobrenombre del personaje el que funciona como marcador diferencial, a la vez que describe algún aspecto notable del personaje, como es el caso del nombre del protagonista de la película de Bryan Singer «Sospechosos habituales»: Roger «Verbal» Kint.

El escrutinio de los nombres no solo es importante en el sentido positivo de lo que el escritor quiere connotar, sino también en el sentido negativo de los significados agregados que el escritor puede convocar inadvertidamente en contra de sus intenciones. En este sentido, hay que poner atención a los efectos intertextuales generados por el nombre (por ejemplo, lo que connotaría un nombre como «Django Raskolnikov»); también hacer uso cuidadoso de los nombres descriptivos («Birdy», «Pedro Páramo», «Manuel Bueno»). De igual manera, el nombre es una palabra que alguien debe mencionar y hay que tener cuidado con los nombres difíciles de pronunciar, como sucedía con Mr. Mxyzptlk, el irritante enemigo del Superman de los cómics, y también con los nombres demasiado largos («Barbara Millicent Roberts») o excesivamente artificiales («Rigoberto Caradura»). También es recomendable evitar la aliteración («María Merentes») y la repetición sonora en personajes que participan en la misma historia («Leopoldo» y «Arnoldo»; «Camilo y Rodrigo»), a menos que, como en la novela de Leopoldo Marechal «El Banquete de Severo Arcángelo», sea un efecto buscado por el autor («Gog» y «Magog»). Por último, hay que tener cuidado con los nombres que están cargados de connotaciones extratextuales («Madonna», «Fidel», «Napoleón») y tener en cuenta que ciertas connotaciones literales han entrado en desuso, por

ejemplo, la utilización de nombres que reflejan directamente la personalidad o cuentan directamente la historia del personaje («Albo Purísimo Casado»).

El apellido del personaje revela aspectos importantes de su bagaje, habla de su nacionalidad, de su linaje o de su herencia familiar. Finn, en **Huckleberry Finn** de Mark Twain, sugiere una naturaleza libre y aventurera; La película **Ocho apellidos vascos** de Emilio Martínez-Lázaro 2014 otorga especial relevancia, precisamente, al asunto de los apellidos.

Por último, al elegir nombres y apellidos, resulta esencial considerar la sonoridad del conjunto y la contundencia del nombre y el apellido como frase. He aquí algunas combinaciones inolvidables: «Hannibal Lecter», «Indiana Jones», «Vito Corleone», «Sira Quiroga», «Aureliano Buendía».

En **Central do Brasil**, nuestra obra de referencia, destaca la cuidadosa elección de los nombres de los personajes: del lado de Dora, dos nombres de origen griego (ambos profanos): «Dora» (por Isadora) e «Irene»; en el entorno de Josué, nombres bíblicos: «Josué», «Jesús», «Isaías», «Moisés». Esta selección refuerza la metáfora de carácter religioso que los guionistas desarrollan a lo largo de la trama.

Piensa detenidamente antes de nombrar a cada uno de tus personajes y reconoce el poder que tienen los nombres y apellidos para evocar imágenes, emociones y preconcepciones en la audiencia.

La edad del personaje

La edad constituye un aspecto importante de la caracterización. Hay varios tipos de edades: la edad cronológica (los años cumplidos), la edad biológica (la edad del cuerpo), la edad mental (la que determinan los test psicológicos), la edad social (la que corresponde a las categorías etarias que establece cada sociedad). La edad cronológica es muchas veces menos importante que la edad que se manifiesta en las acciones del personaje. Cuando desarrolles el personaje, considera el contraste entre la edad cronológica y la

edad biológica, social o mental. En **Central do Brasil** se aprovecha el fuerte contraste entre las edades de Dora y Josué.

Escogencia de modelos arquetípicos

La historia de la cultura da cuenta de tipologías humanas surgidas en diversos campos del conocimiento, como la medicina, la psicología, la astrología, los estudios literarios. Divergentes en sus propósitos y convergentes en la intención de entender las variaciones del carácter y el comportamiento del ser humano, todas estas tipologías han contribuido a la comprensión del personaje y han facilitado la construcción de personajes en los diferentes ámbitos creativos: en el cine, en el teatro, en la novela, en el relato, en los juegos. En el software Escriba con el que desarrollo mi método tomo en cuenta los siguientes modelos y arquetipos:

- **Arquetipos de Carol Pearson:** La autora y educadora norteamericana Carol S. Pearson ha desarrollado un modelo de 12 arquetipos que puede servir de base para la construcción de personajes. Este modelo, sustentado en los trabajos de C. G. Jung, James Hillman y Joseph Campbell, fue expuesto en el libro **Awakening the Heroes Within**.
- **Arquetipos de Christopher Vogler:** El autor norteamericano Christopher Vogler ha popularizado un listado de arquetipos de procedencia junguiana. La obra más importante de Vogler es **El viaje del escritor.**
- **Arquetipos de Cowden, LaFever y Viders:** Las autoras norteamericanas Tami D. Cowden, Carolyn LeFever y Sue Viders han creado un interesante listado de arquetipos de héroes y heroínas que pueden servir de modelos para la construcción de personajes. Los arquetipos son analizados en el libro: The **Complete Writer's Guide to Heroes and Heroines: Sixteen Master Archetypes**.
- **Arquetipos de Vladimir Propp:** Los estudios del profesor ruso Vladimir Propp dieron lugar a un listado de arquetipos que todavía son de utilidad para la construcción de personajes. El texto clásico de Propp es: **La morfología del cuento**.

- **Arquetipos del eneagrama:** El eneagrama es un sistema de clasificación de la personalidad que se basa en ideas de origen místico y que ha sido elaborada por varios autores occidentales, entre ellos el boliviano Oscar Ichazo y el chileno Claudio Naranjo. La tipología es de notable utilidad para la construcción de personajes.
- **Caracteres de Teofrasto**: Los caracteres de Teofrasto son descripciones breves y vívidas de tipos humanos que representan diversos rasgos de personalidad y comportamientos morales. Proceden de la obra **Caracteres** (*θικοὶ χαρακτήρες* o «personajes morales» del filósofo griego Teofrasto).
- **Personajes heroicos:** Los personajes heroicos son modelos de primera importancia. Un listado interesante de personajes heroicos lo ofrece el sitio: www.changingminds.org.
- **Roles familiares de Blevins:** El psicólogo William Blevins considera que la familia es un sistema y a los roles funcionales de cualquier familia (padre, madre, hijo, etc.) agrega un listado de roles sistémicos. La obra de referencia es: **Your family, yourself: how to analyze your family system to understand yourself & achieve more satisfying relationships with your loved ones**.
- **Signos astrológicos:** Las creencias astrológicas en correspondencia con las observaciones celestiales tienen al menos tres mil años de existencia. Para quienes creen en ella, es natural que los signos zodiacales ofrezcan modelos que ayudan a la construcción de personajes.
- **Signos del Zodiaco Chino:** El Zodiaco Chino data de 2000 años y cuenta con 12 signos que pueden ser utilizados como modelos de construcción.
- **Tipos de ayudantes:** El ayudante es un arquetipo que aparece de manera recurrente en los relatos del cine y la literatura. Se trata de un personaje que acompaña al héroe en su misión, que lo apoya y le proporciona herramientas tanto materiales como emocionales para su tarea. Las referencias

provienen de www.changingminds.org <http://www.changingminds.org>.

- **Tipos de personaje mágico:** Un listado de modelos de personajes mágicos. La referencia es el sitio: www.changingminds.org.
- **Tipos de personaje trágico:** Un listado de modelos de personajes trágicos. La referencia es el sitio: www.changingminds.org.
- **Tipos de personajes de historias de amor**: Un listado de modelos de personajes neutros que aparecen con frecuencia en historias de amor. La referencia es el sitio: www.changingminds.org.
- **Tipos de personajes de historias sexuales**: Personajes que aparecen con frecuencia en historias de contenido sexual. La referencia es el sitio: www.changingminds.org .
- **Tipos de personajes neutros**: Un listado de modelos de personajes neutros que aparecen con frecuencia en relatos de todo tipo. La referencia es el sitio: www.changingminds.org.
- **Tipos de villano**: El villano es otro arquetipo del cine y la literatura. Se trata de un personaje que adversa al héroe en el terreno de la tarea principal de la historia y que, convencionalmente, representa el mal, frente al héroe que suele representar el bien. Referencia: www.changingminds.org.

El apéndice D de este libro trata sobre las tipologías más importantes de este listado.

La ocupación, profesión u oficio

La ocupación, profesión u oficio es lo que suele llamarse el «rol temático» del personaje y es central en su caracterización. En la **Epopeya de Gilgamesh**, los oficios son datos importantes que definen a los personajes: rey, sacerdote/sacerdotisa, pastor, carpintero, artesano, cazador. Lo mismo sucede en los relatos de la mitología griega (oráculo, herrero, marinero, arquitecto, cazador) y en los cuentos de hadas (zapatero, leñador, molinero, príncipe/princesa, hechicera/bruja, sastre).

La relación entre el oficio y el personaje suele formar una unidad inextricable que, en los mejores casos, proporciona personajes inolvidables. Por ejemplo, en la película **Un cuento chino** (2011), dirigida por Sebastián Borensztein, el protagonista, Roberto, es un ferretero. Posee una ferretería en Buenos Aires, donde lleva una vida rutinaria y solitaria, marcada por su carácter introvertido y metódico. Su ocupación como ferretero refleja su personalidad práctica y algo cerrada, hasta que un encuentro inesperado cambia su vida. Es difícil concebir a un Roberto que no sea ferretero.

La impresión dominante

La ocupación, profesión u oficio, junto con la conducta predominante, conforman una dupla de datos que permite definir al personaje en una frase significativa. Para Dwight Swain, autor del libro **Screenwriting**, para establecer la impresión dominante que el escritor desea transmitir al espectador, primero se deben identificar dos elementos clave: el adjetivo de modo y el sustantivo de vocación que mejor describan al personaje. El adjetivo de modo proporciona una idea de su comportamiento general, mientras que el sustantivo de vocación indica su ocupación o función principal en la vida. Por ejemplo, si queremos caracterizar a un personaje como un líder autónomo, podríamos combinar el adjetivo «autosuficiente» con el sustantivo «líder». Esta combinación sugiere que el personaje es independiente y tiene habilidades de liderazgo innatas. Del mismo modo, si queremos caracterizar a un personaje como un ratero insolente, podríamos combinar el adjetivo «insolente» con el sustantivo «ratero insolente». Esto indica que el personaje tiene una actitud desafiante y está involucrado en actividades delictivas de baja escala.

Apariencia dominante

La apariencia dominante es un rasgo asociado a la impresión dominante, es decir, en el impacto que el personaje provoca en los demás cuando se topan con él la primera vez. Se trata de encontrar el adjetivo que resume tanto la impresión física como la disposición de ánimo que el personaje comunica (sin que necesariamente el

personaje tenga conciencia de que la está comunicando). De Dora quizás podríamos decir que luce como una maestra jubilada, solterona y amargada. De Josué que luce como un niño díscolo, avispado y dolido.

Comportamiento predeterminado

El comportamiento particular del personaje, su manera de encarar y decidir frente a los problemas, puede permitirnos la creación de una subtrama cuyo centro temático sea su principal atributo interno (en el caso del personaje principal, el atributo interno es el «rasgo crucial», ya discutido). Algunos ejemplos de atributos internos traducidos en comportamientos, adicionales a los que ya hemos mencionado, son los siguientes:

- Un hombre obsesivo (incapaz de controlar sus compulsiones): Howard Hughes en **El Aviador**, dirigida por Martin Scorsese (2004).
- Una mujer introvertida (que lucha por encontrar su voz): Ada en **El Piano**, dirigida por Jane Campion (1993).
- Un inspector de policía empecinado (determinado a resolver los casos policiales a toda costa): el inspector Lavardin en **Pollo al vinagre** de Claude Chabrol (1985).
- Un artista melancólico (que busca redención a través del arte): Riggan Thomson en **Birdman (o la inesperada virtud de la ignorancia)**, dirigida por Alejandro González Iñárritu (2014).

Repetimos aquí lo que ya hemos afirmado a propósito del personaje principal y que es igualmente válido para las subtramas: en todas estas historias se pone en marcha el mismo mecanismo que es la puesta a prueba del atributo interno del personaje y, por tanto, de su identidad. Tal como sucede con el rasgo crucial del personaje principal, el atributo interno es evaluado en una historia recurriendo a un contraste (un rasgo que es contrario o contradictorio con el atributo principal). Por ejemplo: se puede examinar las desventajas (y las ventajas) de la humildad comparando sus consecuencias con las de la soberbia. Pero también

se puede examinar las desventajas y las ventajas de una actitud humilde comparándola con las consecuencias de mantener una actitud respetuosa. Con la elección del atributo principal del personaje y del contraste, determinamos el tema moral que podríamos explorar en el caso de que desarrollemos una subtrama a partir del personaje cuyo perfil estamos elaborando. Ya hablamos de la actitud dominante en Dora. De Josué podríamos decir que es un muchacho decidido a hacer valer sus derechos como niño.

Orientación interna del rasgo crucial

También en este caso repetimos lo que ya mencionamos con relación al personaje principal. Las dos grandes dinámicas que impulsan la acción son el deseo y la aversión, lo cual se refleja también en el comportamiento vinculado al rasgo distintivo del personaje principal. Por ejemplo, alguien con miedo a la soledad puede manifestar un comportamiento impulsado por el deseo de estar constantemente acompañado, y esforzarse por buscar compañía de cualquier forma, o puede exhibir una conducta aversiva, y evitar momentos de soledad a toda costa. Así, un mismo rasgo puede originar, dependiendo del personaje, tanto una conducta compulsiva como un comportamiento aversivo.

Por ejemplo, el personaje Charlie Barber (Adam Driver) en la película **Historia de un matrimonio** de Noah Baumbach (2019), es un hombre obsesivo-compulsivo que, impulsado por su obsesión lucha por controlar cada aspecto de su vida, incluso cuando su matrimonio se desmorona. Por otro lado, el personaje Max Cady en la película **Cabo de miedo** de Martin Scorsese (1991), es un hombre lleno de ira que, tentado por sus impulsos violentos, trata de reprimirlos mientras busca vengarse del abogado que lo llevó a prisión. A pesar de sus intentos por mantenerse bajo control, su sed irracional de venganza lo lleva a cometer actos cada vez más extremos y peligrosos.

Los rasgos distintivos conducen a diferentes tipos de historias: un personaje con comportamiento compulsivo (motivado por la atracción) tiene una fuerte inclinación interna para actuar en función de sus deseos y se lanza a la acción en cuanto surge una

oportunidad. El conflicto en su historia surge al enfrentar las fuerzas que buscan limitar su compulsión. Por otro lado, un personaje con un patrón de evitación se encuentra profundamente ligado a un aspecto interno que actúa como un impedimento para lograr sus objetivos.

Al definir la tendencia conductual del personaje, estás determinando la dinámica de su subtrama, en caso de que posea una. Definimos a Dora con una orientación reactiva: es incapaz de hacer el mínimo esfuerzo por los demás.

Necesidad apremiante

Finalmente, resumimos lo que ya hemos comentado en torno a la necesidad del personaje, el rasgo interno dominante del personaje surge de una necesidad no cumplida. Según el esquema del drama clásico, originalmente el personaje vivía en un estado de balance hasta que un «evento disruptivo» alteró este equilibrio y lo dejó con un sentimiento de insatisfacción. Desde ese instante, adoptó un patrón de comportamiento, ya sea de manera consciente o inconsciente, dirigido a colmar esa necesidad imperiosa. Frecuentemente, el personaje no es plenamente consciente de la necesidad subyacente que motiva su conducta compulsiva o evasiva. En **Central do Brasil**, Dora tiene una profunda necesidad de sentirse querida y necesitada por alguien cercano, y por eso requiere expresar el amor que sintió por su padre.

Principal atributo positivo

El principal atributo positivo es el «mejor» rasgo del personaje dentro de la escala de valores de la historia. En algunos casos se trata de una consecuencia de su rasgo crucial (sea este un vicio o una virtud); es un aspecto «sano» o «eficiente» del personaje que emerge en varias escenas. A veces puede coincidir con su fortaleza principal y puede jugar un papel crucial en el hecho de que el protagonista alcance la meta. En el caso del personaje principal, el principal atributo positivo debe ser distinto del rasgo crucial. En **Central do Brasil**, Dora es maestra y es capaz de leer y escribir, lo

que permite que ella y Josué sobrevivan en el momento más álgido de la historia.

Principal atributo negativo

El principal rasgo negativo es el «peor» atributo del personaje dentro de la escala de valores de la historia. En algunos casos se trata de una consecuencia de su rasgo crucial (sea este un vicio o una virtud); es un aspecto «enfermo» o «ineficiente» del personaje y emerge en escenas en las que el personaje vive sus peores momentos, por ejemplo cuando está bajo el efecto de una droga, cuando se encuentra sometido a condiciones de estrés emocional o ambiental, cuando se encuentra enfermo, cuando es arrastrado por una emoción intensa, etc. El principal rasgo negativo puede coincidir a veces con la debilidad principal del personaje y puede poner en riesgo el hecho de que el personaje alcance sus metas. En el caso del personaje principal, el principal rasgo negativo debe ser distinto del rasgo crucial. El peor atributo de Dora en **Central do Brasil** es su interés por el dinero que la lleva al extremo de negociar a Josué con un traficante de órganos.

Condición inicial

Todos los personajes significativos de la historia tienen un viaje que incluye un inicio y un fin, un estado previo y uno posterior. La condición inicial es el punto de partida de este viaje y establece el comienzo de la trayectoria externa del personaje. Al completar su recorrido, el personaje alcanza su estado final. Por ejemplo, este puede ir de estar enfermo a recuperar la salud, o de la incertidumbre a la serenidad. O, como sucede con Dora en **Central do Brasil** (ya hablamos del recorrido de Josué), del individualismo resentido, a la sensibilidad ante al amor compartido.

Objetivo global

El objetivo global es el propósito de largo alcance, generalmente de naturaleza emocional, que el protagonista busca alcanzar. Es importante que distingas, como ya mencionamos, entre el «objetivo global» (algunos autores anglosajones lo llaman «*overall want*») y la «meta externa» (a menudo referida como «deseo» o «*want*»), así

que repetiré lo mencionado anteriormente. Un personaje puede desear ser presidente de la república (esa sería su meta externa, o «*want*») porque busca reconocimiento (este es su objetivo global, u «*overall want*»). En ciertos casos, la meta externa del personaje coincide con su objetivo global. Este objetivo global establece el estado final de su trayectoria externa, como por ejemplo, «la serenidad». Ya hablamos del objetivo global de Josué en **Central do Brasil**. El objetivo global de Dora cuando emprende el viaje, es el de recuperar su comodidad narcisista.

La meta

El personaje lucha por una meta específica, es decir, por alcanzar un evento en el ámbito físico o psicológico que represente un punto de culminación. Las metas específicas suelen ser designadas mediante verbos que permiten establecer con precisión cuándo se alcanza o no la meta deseada, por ejemplo: «salvar su vida» o «escapar del castillo embrujado». Claramente, la meta de Dora en nuestra película de referencia es librarse de Josué para continuar con su vida de siempre.

Evento detonante del personaje

El detonante o elemento incitador es el suceso (o la decisión) que pone en marcha la tarea mediante la cual el personaje busca alcanzar su objetivo global. Este tema ya fue abordado previamente cuando discutimos la creación del personaje principal. Como ya mencionamos, el detonante de Josué es el atropellamiento mortal de Ana, su madre. El detonante de Dora, en su lucha por librarse de Josué, es la reacción agresiva de Pedrão cuando se entera de que ella ha recuperado a Josué de su encierro.

Expectativas

La decisión del personaje de luchar por su meta despierta una expectativa que puede ser optimista, pesimista, neutra o contradictoria. Estas expectativas nos permiten definir el arco emocional del personaje. Así, el personaje podría enfrentar la búsqueda de su objetivo con esperanza, temor, indiferencia, entre otros sentimientos. El recorrido emocional, derivado de estas

expectativas, configura un arco emocional que se suele compartir con el lector o espectador. Por ejemplo, en **Central do Brasil**, Josué aguarda su objetivo con una mezcla de ansiedad, dolor y rabia, emociones que se manifiestan a lo largo de la historia. Dora aguarda su objetivo con ansiedad.

Logro o fracaso

Toda vez que el personaje tiene una meta, resulta pertinente determinar si alcanza o no dicha meta. Ya hablamos del fracaso de Josué en su tarea. Dora logra librarse de Josué, pero en lugar de sentir alivio, como esperaba, termina sintiendo dolor.

El adversario

El adversario es aquel que disputa la meta específica del personaje en el ámbito externo. El adversario cobra particular importancia en los casos en que el personaje desarrolla su historia, bien sea como protagonista de la trama principal, bien sea como protagonista de una sub-trama. El protagonista tiene un adversario natural que es el antagonista. Si un personaje no protagoniza una trama o una sub-trama, puede carecer de adversario. La función de adversario puede ser desempeñada por una fuerza dramática, por ejemplo, «la tormenta», «la policía», «la epidemia», etc. Ya vimos que el adversario de Josué es abstracto y lo llamamos «Brasil», a falta de mejores términos. Es el mismo adversario de Dora, aunque ella lo que busca es librarse de Josué.

Obstáculo emocional

El conflicto interno del personaje no se limita a un enfrentamiento de fuerzas externas, sino que se manifiesta principalmente en el ámbito emocional. Las circunstancias de la historia generan presiones que impactan al personaje, lo obligan a modificar su forma de ser y detonan emociones como la ira, el dolor y el miedo. Estas emociones se convierten en obstáculos internos que el personaje debe superar. Por ejemplo, en **La montaña mágica** de Thomas Mann, el personaje Hans Castorp visita a su primo en un sanatorio de tuberculosis en los Alpes suizos, con la intención de quedarse solo tres semanas. Sin embargo, se ve

atrapado en el ambiente del sanatorio y termina extendiendo su estancia a siete años. Durante este tiempo, Hans experimenta un profundo conflicto interno, y tiene que luchar con sus pensamientos sobre la vida, la muerte, el amor y la enfermedad. En la película venezolana **Simón**, escrita y dirigida por Diego Vicentini en 2023, tanto el protagonista, Simón, como el personaje Chucho, deben enfrentar la culpa como un gran obstáculo interno.

El conflicto interno suele estar asociado en el personaje con emociones enquistadas como el dolor, el miedo, el asco, la tristeza, la ira, etc. Estas emociones afloran en los momentos en los que el personaje se enfrenta a amenazas internas o externas asociadas con el evento impactante que condicionó su comportamiento. Podríamos considerar que se trata de emociones «reprimidas», asociadas con el conflicto «internalizado» por el personaje.

En **Las cosas que perdimos en el fuego** de Mariana Enríquez, una colección de cuentos que explora los horrores urbanos y las inquietudes internas de sus personajes, encontramos un claro ejemplo en el cuento **Bajo el agua negra**. Aquí, la protagonista enfrenta su miedo hacia el río contaminado de su ciudad, que se convierte en una metáfora de su propio trauma y represión emocional. Este miedo está ligado a un evento traumático de su infancia, cuando fue testigo de la violencia y la decadencia urbana cerca del río. A lo largo del cuento, sus emociones enquistadas de miedo y asco hacia el río y lo que representa, afloran intensamente cuando decide enfrentarse a este espacio que condensa su trauma. La resolución del conflicto interno se da cuando se sumerge en las aguas negras para salvar a una niña, y así enfrenta simbólicamente su trauma. En **Central do Brasil**, el principal obstáculo emocional de Dora es el dolor que le causa haber sido abandonada por su padre.

Evento impactante

Se denomina evento impactante (o «trauma» en algunos contextos) al suceso que origina el obstáculo interno del personaje. En el caso del personaje principal, a este evento se le conoce como «fantasma».

En **Rebecca** de Daphne du Maurier, el personaje principal, la nueva señora de Winter, se ve constantemente atormentada por la presencia y el recuerdo de Rebecca, la primera esposa de su marido. Este evento impactante, el descubrimiento de la profunda influencia y el misterio que rodea a Rebecca incluso después de su muerte, crea un obstáculo interno de inseguridad y celos que la nueva señora de Winter debe superar. La resolución de este conflicto interno y el desenlace de la verdad sobre Rebecca le permiten finalmente liberarse de su sombra y afirmar su lugar en Manderley.

En **El fantasma de la ópera** de Gaston Leroux, el personaje del Fantasma, Erik, está profundamente marcado por su deformidad facial desde el nacimiento, que se convierte en su «fantasma». Este evento impactante ha dictado la trayectoria de su vida y lo ha llevado a esconderse en las catacumbas de la ópera de París y obsesionarse con Christine Daaé. Su deformidad no solo es un obstáculo físico sino también emocional, ya que impide que Erik forme relaciones normales y lo empuja hacia acciones extremas en su búsqueda de amor y aceptación.

En **Violeta se fue a los cielos** de Andrés Wood (2011), los episodios de violencia del padre alcohólico dejan una huella indeleble en Violeta, la protagonista. De manera similar, en **Central do Brasil**, Dora narra en varias ocasiones escenas protagonizadas por su padre alcohólico. En ambos casos, el alcoholismo paterno se convierte en el fantasma que marca profundamente a las protagonistas.

Reparación del obstáculo interno

El obstáculo interno deja una impronta en la «psiquis» del personaje. Esta huella traumática solo puede ser superada si el personaje ejecuta un acto (real o simbólico) que le permite reparar la herida sufrida, por ejemplo, si el personaje logra vengarse, o consigue perdonar a otro personaje o a sí mismo, o es capaz de renunciar a determinado comportamiento compulsivo o una cierta pretensión, etc.

En el manga **Naruto** de Masashi Kishimoto, el personaje principal, Naruto Uzumaki, lleva la impronta de ser el huérfano

portador del demonio zorro de nueve colas, lo que le causa aislamiento y rechazo por parte de su aldea. A lo largo de la serie, Naruto lucha no solo contra enemigos externos sino también contra su necesidad de reconocimiento y aceptación, marcada por el estigma de su infancia. Su obstáculo interno se resuelve progresivamente al forjar vínculos significativos, con lo cuales se gana el respeto y el amor de aquellos que antes lo marginaban. La reparación de su herida emocional culmina cuando Naruto se convierte en Hokage, el líder y protector de su aldea, supera así su sentimiento de rechazo y demuestra su valor no solo a los demás sino a sí mismo.

En **El Perfume**, el personaje Jean-Baptiste Grenouille nace con un sentido del olfato extraordinariamente desarrollado pero carece de olor propio, lo cual lo convierte en una figura aislada y despreciada por la sociedad. Su obsesión por crear el perfume perfecto, que le otorgue la identidad y el amor que nunca tuvo, lo lleva a cometer una serie de asesinatos. El obstáculo interno de Grenouille es su desesperada búsqueda de aceptación y amor, impulsada por su carencia emocional y física. La resolución de este conflicto interno se da de manera trágica cuando, al final de la novela, Grenouille se da cuenta de que, a pesar de haber creado el perfume perfecto capaz de enamorar a todos, él mismo es incapaz de sentir amor por nadie. Esta revelación lo lleva a una decisión fatal que pone fin a su vida, liberándolo de su sufrimiento interno y de la obsesión que lo había consumido toda su vida.

En **Central do Brasil**, Dora logra sanar la herida que le causó el abandono de su padre y, por primera vez, se muestra capaz de sentir amor por su padre y dispuesta a abrir su corazón al amor.

Valoración del crecimiento del personaje

Una manera sencilla de valorar el arco de transformación del personaje consiste en expresar los rasgos principales en términos de vicios o virtudes. Un vicio es cualquier comportamiento evaluado como negativo. Una virtud es cualquier conducta que la historia termine mostrando como positiva. Lo que en una historia puede ser considerado como un vicio (la excesiva pulcritud de un personaje

obsesivo compulsivo, por ejemplo), en otra historia puede ser visto como virtud (la misma pulcritud, en una historia diferente, que oponga la pulcritud a la suciedad). En la novela **Cien años de soledad** de Gabriel García Márquez, el personaje de José Arcadio Buendía exhibe una virtud que puede ser vista como un vicio en ciertos contextos. Su persistencia y obsesión con descubrir y comprender los misterios del mundo pueden ser considerados una virtud en su búsqueda de conocimiento y progreso para su familia y comunidad. Sin embargo, esta misma obsesión lo lleva a la locura y al aislamiento, lo que podría ser interpretado como un vicio que le impide vivir una vida plena y satisfactoria.

Al resultado de la prueba lo denominamos crecimiento del personaje. El personaje experimenta un crecimiento, o bien porque mantiene su comportamiento y valida su rasgo crucial (y, con eso, reafirma su identidad), o bien porque cambia su rasgo (y, con ello, encuentra su verdadera identidad). Este proceso puede tener lugar de acuerdo con una de las siguientes dos modalidades. La primera modalidad, que es la más común, es la de la resolución súbita del dilema o «salto de fe»: el personaje arriba a una encrucijada en la cual debe decidir entre mantener su manera de ser -y, con esta decisión, perder algo que también vale mucho para él-, o renunciar a lo que ha sido su naturaleza, para poder obtener algo que busca en la historia. La segunda modalidad es la que corresponde al crecimiento gradual: el personaje principal emprende un proceso paulatino de transformación o de reafirmación. Dentro de la primera modalidad, la película **El Club de la Pelea** de David Fincher, (1999), presenta un salto de fe significativo en el personaje del Narrador. Su evolución desde un consumista pasivo hasta alguien que rechaza completamente este estilo de vida (a través de su relación con Tyler Durden) ejemplifica un cambio radical en su identidad y percepción del mundo. **Escalier C**, una película francesa dirigida por Jean-Charles Tacchella, (1985), constituye un buen ejemplo de la segunda modalidad. En ella, el personaje de Louis, un joven profesor de filosofía, experimenta un cambio gradual en su perspectiva y actitudes. Aprende a aceptar la imperfección y la incertidumbre de la vida, encontrando belleza y significado en las imperfecciones. Este

cambio representa su crecimiento personal más significativo y marca su transición de un idealismo juvenil a una madurez más comprensiva y realista. Por último, la película animada para adultos **Anomalisa** de Charlie Kaufman y Duke Johnson (2015), explora el crecimiento interior de su personaje principal, Michael Stone, de una manera muy sutil. Atrapado en la monotonía de su vida, Michael experimenta un breve pero intenso momento de conexión (un salto de fe emocional) con Lisa, que lo lleva a cuestionar su percepción del mundo y de sí mismo, aunque el final es ambiguo sobre el resultado de su crecimiento. **Central do Brasil** valora positivamente el crecimiento de Dora.

Resultado de las expectativas

Los dos grandes motores emocionales de las historias son el miedo y la esperanza, de allí que las expectativas iniciales de los personajes con relación a sus metas estén usualmente teñidas por alguna de estas dos emociones básicas. Si a ello le sumamos la indiferencia como una tercera predisposición emocional que está presente en algunas historias de corte existencialista, tendremos el abanico emocional básico que suele cobijar las emociones de los personajes. El desenlace de la historia con relación a las expectativas de los personajes puede ayudarnos a construir el «tono» emocional que deseamos inducir en los lectores o espectadores cuando finaliza la historia. En **La vida es bella** de Roberto Benigni (1997), el protagonista enfrenta el horror de un campo de concentración nazi y mantiene viva la esperanza. A través de su ingenio, protege a su hijo del miedo, mientras que la indiferencia del mundo exterior se contrapone a su lucha. El tono final es agridulce y muestra que la esperanza puede prevalecer en las circunstancias más sombrías. Por otro lado, **1984** de Orwell nos sumerge en un futuro distópico donde el miedo es una herramienta de control. Winston busca la esperanza en un acto de rebelión, pero la indiferencia de la sociedad aplasta sus aspiraciones y deja un tono de desesperanza. Como ya mencionamos, en **Central do Brasil**, Dora aguarda con esperanza librarse de Josué, pero termina sintiendo dolor. Josué tiene fe de encontrar a su padre,

acontecimiento que aguarda con esperanza, y al final siente la satisfacción de haber encontrado otra familia.

Construcción del «esqueleto del personaje» (*bone structure*)

La concepción de que la estructura esencial de un personaje se define por sus tres «dimensiones» es una idea de Lajos Egri, autor húngaro-estadounidense. El concepto se ha popularizado ampliamente entre guionistas y escritores de literatura creativa y ofrece una analogía rica y útil en la construcción de personajes. Procedamos a explicar los pasos necesarios para construir el esqueleto de cualquier personaje que lo requiera, conforme a esta práctica bien establecida de generar un perfil completo del personaje a partir de su «tridimensionalidad»:

DIMENSIÓN FÍSICA

El listado original de la «Dimensión Física» de acuerdo con Egri es el que sigue.

Ojos

El color, la forma y el tamaño de los ojos son datos que pueden enriquecer la caracterización. En particular, la manera de mirar abre una ventana a la interioridad. En **Los ojos de Julia**, dirigida por Guillem Morales, (2010), el tema de la ceguera y la vista es central, y los ojos de los personajes adquieren un significado relacionado con la percepción y el misterio.

Cabello

Las características del cabello puede revelar aspectos importantes del personajes por ejemplo: el color y la forma suele ser reflejo de la raza y de la herencia; el peinado revela aspectos de la personalidad y la nacionalidad; el corte de cabello revela aspectos de la socialización del personaje y de sus costumbres, etc. El conflicto central de la película **Pelo malo** de la venezolana Mariana Rondón (2014) gira precisamente alrededor del tipo de cabello de un niño llamado Junior, en conflicto con su madre Marta.

Estatura

La estatura puede ser un dato relevante de la caracterización, sobre todo cuando la estatura del personaje contrasta con la del resto. En ocasiones, la estatura desempeña un papel muy importante, como sucede, por ejemplo, dentro de la historia bíblica de David y Goliat. En **Attack of the 50 Foot Woman** (*El ataque de la mujer de 50 pies*) de Nathan Juran (1928), el tamaño descomunal que adquiere la protagonista Nancy Archer, no es solo problemático, sino también letal. La comedia **Corazón de Leon** dirigida por Marcos Carnevale (2013) hace de la estatura un problema, pero de naturaleza romántica.

Contextura

La contextura puede hablar de la fortaleza del personaje o de sus rutinas, puede ser un signo de que el personaje es dado al ejercicio físico o que se dedica al trabajo intelectual, etc. La contextura también muestra aspectos de la salud y de los hábitos, nos dice si el personaje come mucho o que bebe licor, si cuida de su figura, etc. Numerosos personajes mitológicos se destacan por su contextura física, elemento clave en sus respectivas leyendas. Por ejemplo, Hércules en la mitología griega, Ganesha en la mitología hindú, los Cíclopes en la mitología griega, Fenrir en la mitología nórdica, Atlas en la mitología griega y Anansi en la mitología africana. La imponente figura de **Drácula,** en la novela de Bram Stoker y sus diversas adaptaciones cinematográficas, sugiere poder y dominio, rasgo esencial para su papel como antagonista.

Semblante

El semblante es la representación del estado de ánimo en el rostro y constituye una parte importante de la impresión que producimos en quienes nos rodean. La descripción del semblante puede resultar útil en el momento de la presentación del personaje o cuando necesitamos mostrar sus emociones y sentimientos. En la novela **El amante** de Marguerite Duras, la narradora describe su semblante de juventud y lo compara con su rostro envejecido y marcado por el tiempo.

Nacionalidad

La nacionalidad es un rasgo fuertemente codificado en los relatos literarios y fílmicos. Cuando le asignamos a un personaje cierta nacionalidad convocamos, aun sin proponernos, ciertos estereotipos (algunos malignos), por ejemplo, que «los italianos se dedican a comer pasta», «los franceses son poco aseados», «los brasileños son alocados», «los africanos son serviles e ingenuos» y así por el estilo. Los estereotipos a veces traicionan nuestras intenciones y, por tal razón, es importante tener presente que ellos operan subrepticiamente. Más allá de los estereotipos, la nacionalidad alude al bagaje (histórico, social) que el lector o espectador le asigna al personaje, hace suponer que el personaje tiene un conocimiento y una experiencia de vida que proviene de su nacionalidad. La nacionalidad puede aludir al temperamento y a la psicología del personaje: suele darse por sentado que cada nacionalidad tiene una manera de experimentar el mundo y de relacionarse. En **La jaula de oro** , dirigida por Diego Quemada-Díez (2013), resalta el hecho de que los personajes centrales son guatemaltecos que emigran hacia los Estados Unidos. En **El Padrino**, dirigida por Francis Ford Coppola (1972), la nacionalidad italiana de la familia Corleone desempeña un papel crucial en la trama y en la percepción de los personajes. Dentro de una misma nacionalidad, la pertenencia a una región específica también puede ser un distintivo importante en una obra. Es lo que sucede con los personajes nordestinos en **Central do Brasil**.

Estado de salud

El estado de salud habla de las competencias del personaje, de sus posibilidades y sus limitaciones. El estado de salud también habla de las preocupaciones y de los hábitos. Algunas historias giran alrededor del estado de salud del personaje. El estado de salud de un personaje forma parte del conflicto central en **Amour** dirigida por Michael Haneke (2012).

Vestimenta

La indumentaria está integrada a un sistema voluntario o involuntario de comunicación: vestir es comunicar un mensaje. La

ropa determina la manera cómo nos ven (y cómo queremos ser vistos) y, en el ámbito de la representación ficcional, revela distintos aspectos del personaje. La vestimenta habla del estilo de quien la porta, de su nivel social, de su estado anímico, de la actividad que desempeña. La ropa participa de otros sistemas de comunicación a través del color, de la apariencia de los materiales, de la textura. A la hora de retratar la vestimenta de un personaje, lo importante no es tanto la descripción exhaustiva del vestuario, sino que podamos invocar la impresión global que provoca la indumentaria. Muchas veces podemos utilizar la indumentaria para agregar detalles significativos que revelan aspectos profundos del personaje. La vestimenta de Raúl Peralta, el personaje principal de la película **Tony Manero** dirigida por Pablo Larraín (2008), es crucial para su caracterización cuando encarna a su héroe favorito, el personaje interpretado por John Travolta en la película *Saturday Night Fever*. En **El cuento de la criada** de Margaret Atwood, la capa roja de Offred transmite el control y la sumisión impuestos a las mujeres en la sociedad distópica de Gilead.

Raza

Más allá de los indeseables prejuicios raciales, el dato de la raza o la etnicidad, como rasgo caracterizador propicia en el lector o espectador la formación de una idea global de la apariencia física del personaje. **Hasta tiene tus ojos** de Lucien Jean-Baptiste (2016) es una simpatica comedia que habla de las identidades raciales. Tambien en la película **Del color de la noche** del dominicano Agliberto Meléndez (2015) se aborda el tema de la raza, aunque desde un punto de vista dramático y biográfico.

Condición congénita

Cualquier peculiaridad congénita es decir, presente en el nacimiento, puede transformarse en una característica del personaje que aporte a su descripción y que puede constituir un rasgo determinante que juega en la historia, tal como sucede con el protagonista del filme **The Elephant Man** (*El hombre elefante*) de David Lynch (1980). En **El curioso caso de Benjamin Button**,

dirigida por David Fincher (2008), la condición única de Benjamin, que envejece al revés, es el eje central de la historia.

Modo de hablar

El modo de hablar del personaje es indicativo de su ánimo y refleja su actitud. Describir el modo de hablar del personaje puede suministrar pistas al escritor a la hora de escribir los diálogos. En **El lado oscuro del corazón**, el personaje principal, Oliveiro, es un poeta que utiliza un lenguaje poético y metafórico en su habla cotidiana. En **Sånger från andra våningen** (*Canciones del segundo piso*) de Roy Andersson (2000), los personajes utilizan un estilo de habla muy particular que refleja la atmósfera absurda y surrealista del filme. Lo mismo sucede con otras películas del autor en las que el diálogo es a menudo entregado de manera plana y monótona, lo que contribuye a la sensación de extrañamiento y crítica social que permea sus películas.

Gestos habituales

La gestualidad configura un lenguaje: el gesto forma parte del arsenal simbólico con el que cuenta una persona para comunicarse. Algunos gestos pueden constituir rasgos distintivos del personaje. En **Pulp Fiction**, dirigida por Quentin Tarantino (1994), el gesto recurrente de Vincent Vega de pasar la mano por su cabello refleja su *coolness* y desenfado. Los estudios de Paul Ekmann y Wallace Friesen sobre los gestos proveen un arsenal teórico-práctico que puede ser de ayuda a la hora de pensar los gestos de los personajes. Los autores acuñan los siguientes conceptos:

- **Micro-expresiones**: Son expresiones faciales muy rápidas y sutiles que ocurren en una fracción de segundo. Revelan emociones verdaderas que una persona podría estar intentando ocultar. Son universales y se presentan de manera involuntaria, lo que las hace especialmente útiles para detectar sentimientos ocultos.Las microexpresiones son esenciales para revelar los sentimientos encontrados de Erika Kohut en **La Pianista** de Michael Haneke (2001).

- **Gestos emblemáticos**: Estos son gestos que tienen un significado específico y reconocible dentro de una determinada cultura. Por ejemplo, asentir con la cabeza para indicar afirmación en muchas culturas occidentales, o juntar las palmas de las manos para saludar en algunas culturas asiáticas. En **The Good Place**, el personaje Jason Mendoza finge ser un monje usando gestos emblemáticos.
- **Expresiones faciales básicas**: Según Ekman, existen seis expresiones faciales que son universales a todas las culturas humanas: alegría, tristeza, miedo, ira, sorpresa y desprecio. Estas expresiones son reconocibles y comprensibles en diferentes culturas, lo que las hace útiles para la comunicación y la interpretación de emociones en contextos globales.

Haciendo uso de ideas como la de estos autores, puedes enriquecer la caracterización con detalles auténticos que reflejen emociones y estados internos de los personajes de manera precisa y convincente. Algunas ideas:

- **Autenticidad emocional**: Utiliza las micro-expresiones para describir reacciones emocionales breves y sutiles que revelan los verdaderos sentimientos de un personaje, incluso cuando intenta ocultarlos.
- **Universalidad:** Apóyate en la universalidad de ciertas expresiones faciales básicas (alegría, tristeza, ira, sorpresa, miedo, desprecio) para crear personajes con los que lectores de diferentes culturas puedan identificarse.
- **Gestos emblemáticos**: Integra gestos que son específicos de ciertas culturas (como saludar con la mano o asentir con la cabeza) para añadir profundidad y realismo cultural a tus personajes, haciendo que sus interacciones sean más ricas y creíbles.
- **Contradicciones emocionales**: Describe situaciones donde las micro-expresiones de un personaje contradicen sus palabras, proporcionando pistas sobre conflictos internos o mentiras.

- **Desarrollo del personaje**: Usa la consistencia o variabilidad en las expresiones faciales y los gestos de un personaje a lo largo de la historia para mostrar su evolución o el impacto de ciertas experiencias en su vida.
- **Interacción social**: Detalla cómo el personaje lee e interpretan los gestos de otros, lo cual puede ser fundamental en la trama, especialmente en escenas de tensión, engaño o revelaciones importantes.
- **Caracterización diferenciada**: Diferencia al personaje mediante el uso distintivo de gestos y expresiones, y hazlos únicos y memorables para el lector o espectador.
- **Subtexto emocional**: Utiliza las microexpresiones para enriquecer el subtexto de los diálogos, permitiendo que los lectores «vean» lo que no se dice explícitamente pero que es emocionalmente significativo.
- **Contexto situacional**: Adapta los gestos y expresiones de tus personajes según el contexto para reflejar cómo el entorno influye en su comportamiento.
- **Detalles visuales**: Describir con precisión (aunque con imaginación visual) cómo los gestos y las expresiones se manifiestan físicamente, lo que ayuda a los lectores a visualizar mejor las escenas y a los personajes.

Limitaciones físicas

La capacidad que tiene el personaje de emprender tareas físicas, intelectuales o emocionales alimenta sus posibilidades de actuar y, por tanto, forma parte de su bagaje dramático. La habilidad física puede verse mermada por limitaciones que impiden o dificultan tareas que son relevantes en la historia. **Intouchables** (*Amigos intocables*) de Olivier Nakache y Éric Toledano (2011), narra la relación entre un hombre tetrapléjico y su cuidador.

La adicciones

La adicción es la repetición de una conducta al margen de las consecuencias negativas que ella pueda generar. Dado su carácter compulsivo, las adicciones suelen ser fuentes de conflicto porque

llevan a los personajes a enfrentar cualquier obstáculo que se oponga a su conducta adictiva. Aun cuando originalmente las adicciones se asociaban con la dependencia a las drogas, existe en la actualidad un amplio repertorio de conductas que son consideradas adictivas. Las adicciones pueden ser parte importante de la caracterización y, en oportunidades, juegan en la historia. En la película **Ray**, el personaje principal, Ray Charles lucha contra su adicción a las drogas, lo que añade profundidad y complejidad a su desarrollo en la historia. **Arrebato**, dirigida por Iván Zulueta en 1980, es un viaje hacia las adicciones a través de un personaje principal adicto.

Rutinas

Las rutinas son actividades integradas a la cotidianidad y, como tales, facilitan la caracterización del mundo del personaje. Puedes tomar en cuenta tanto las rutinas públicas como las privadas y considerar el aspecto ritual de la rutina. Las rutinas hablan de la interioridad de quien la pone en práctica, revelan sus zonas cómodas y arrojan luz sobre sus temores. En **American Psycho** de Bret Easton Ellis (2000), las meticulosas rutinas matutinas de Patrick Bateman detallan su obsesión por la apariencia y el control y revelan su psicopatía subyacente. La vida de Dora en **Central do Brasil** está en gran parte definida por su rutina: escribir cartas en la estación de trenes para desconocidos que le pagan por ello, y luego leerlas, burlarse de ellas, y desecharlas.

Talismanes, amuletos y objetos acompañantes

El talismán es un objeto al cual el personaje le atribuye el poder de alejar el mal o de protegerlo de acciones malignas. Los amuletos tienen una función parecida, aunque no idéntica: la de atraer la buena suerte. Los talismanes y amuletos se emparentan con los objetos mágicos del cuento maravilloso y tienen un uso difundido en los relatos literarios y fílmicos. Unos y otros pueden cumplir con una doble función: caracterizar al personaje y, a la vez, desempeñar un papel en la historia, por ejemplo facilitando o complicando las acciones, induciendo o impidiendo las decisiones. Ciertas rutinas

pueden jugar el papel de un objeto acompañante. En **El detective y la muerte** de Gabriel Figueroa (1994), el detective privado Felipe Ramos porta una pequeña cruz de madera como símbolo de su fe y un recordatorio de su difunta esposa. La cruz le sirve como fuente de consuelo y guía mientras navega por los oscuros bajos fondos de la Ciudad de México.

Amaneramientos y poses

Los amaneramientos son gesticulaciones exageradas. Las poses son formas leves de amaneramiento y los personajes pueden asumir ciertas poses en contextos particulares. Son ejemplos de amaneramientos la pose que adopta el médico cuando atraviesa los pasillos del hospital, la pose que asume el intelectual a la hora de comenzar una charla pública, la pose de la ama de casa cuando asume la actitud de madre sacrificada. Los amaneramientos permiten mostrar aspectos estereotipados del personaje. En la película **Amélie** dirigida por Jean-Pierre Jeunet (2001), los peculiares gestos de Amélie, como esquivar piedras en el canal o llevarse la mano al corazón cuando está emocionada, destacan su sensibilidad única y su deseo de encontrar la magia en lo cotidiano. Estos gestos subrayan su visión optimista y su búsqueda de conexión en un mundo a menudo indiferente.

DIMENSIÓN SOCIAL

La segunda dimensión considerada por Lajos Egri es la «Dimensión Social». El listado de rasgos correspondientes a la «Dimensión Física» es el siguiente:

Procedencia familiar

La familia, estructurada o desestructurada, funcional o disfuncional, real o sustituta, conforma el crisol en donde se fragua la personalidad. Es muy importante definir la familia del personaje a partir de las características que definen la dinámica familiar. En **Cien años de soledad** de Gabriel García Márquez, la pertenencia a la extensa familia Buendía y su legado en Macondo son aspectos cruciales para entender la psicología de cada personaje, dentro de una historia que se repite generación tras generación y moldea sus

destinos. Josué en **Central do Brasil**, se encuentra orgulloso de su oscura procedencia familiar, y de la imagen brumosa de su padre carpintero.

Educación

La educación formal constituye un importante marco de referencia del personaje: da pistas sobre el tipo de educación de la que fue objeto, sobre su ideología y sobre los valores que le fueron inculcados. Más allá de la eventual educación formal que haya recibido un personaje, puedes describir cuál fue la escuela práctica del personaje, por ejemplo, si se formó en la calle, en el hogar o con el concurso de amistades significativas. Lisbeth Salander en **La chica que soñaba con un cerillo y un galón de gasolina** de Stieg Larsson (2009), muestra cómo la formación autodidacta y sus experiencias personales le han enseñado a navegar y manipular el mundo tecnológico y social a su alrededor. **Cidade de Deus** (*Ciudad de Dios*), dirigida por Fernando Meirelles y Kátia Lund en 2002, retrata el tipo de educación que reciben los jóvenes en una favela de Río de Janeiro. La trama de **Central do Brasil** funciona sobre la base de la oposición entre quienes han recibido una educación formal, como Dora e Irene, y la inmensa mayoría que no ha tenido acceso a esa educación.

Ámbito de formación

El ambiente juega un papel crucial en la formación de la personalidad y explica en gran medida lo que será el individuo a medida que envejece. La descripción del ámbito en el que se formó el personaje es un dato que no debe faltar en el diseño de los antecedentes. En **Oliver Twist** de Charles Dickens, el ambiente empobrecido y criminal de Londres es fundamental para la formación del joven Oliver, e influye en su visión del mundo y en sus interacciones con los demás. **Rodrigo D. No Futuro**, dirigida por Víctor Gaviria en 1990, es un firme alegato contra los entornos de pobreza extrema, violencia y falta de oportunidades como ámbitos de formación.

Ocupación previa

La ocupación es un dato crucial de la caracterización: dibuja el papel temático principal del personaje, define su principal esfera de acción social y da pistas sobre sus preocupaciones, sobre las actividades que desempeña y sobre el nivel de conocimiento que maneja. La descripción de la ocupación previa nos da pistas claves sobre los antecedentes del personaje. En **Breaking Bad**, la ocupación anterior de Walter White como profesor de química es esencial para su transición y éxito en el mundo del narcotráfico. Es esta ocupación la que le proporciona conocimientos para fabricar metanfetamina. La ocupación previa de Dora como maestra es fundamental en nuestra película de referencia.

Habilidades especiales

La posesión de habilidades especiales suele ser uno de los rasgos distintivos del personaje. Cada género literario y fílmico hace uso particular de las habilidades especiales: los superhéroes se distinguen por sus raras habilidades, el género policial apela a las habilidades cognitivas de los investigadores, las habilidades personales juegan en los dramas deportivos, en las historias de aventura y en los dramas personales. Una habilidad especial, por pequeña que sea, siempre aporta un rasgo individualizador a la caracterización. En **El nombre del viento** de Patrick Rothfuss, las habilidades musicales y mágicas de Kvothe lo distinguen desde muy joven, influyen en su leyenda personal y en su evolución personal en la Universidad.

Destrezas

Las destrezas hablan de la capacidad que tiene el personaje para la acción en áreas específicas: aportan a la caracterización y, eventualmente, proporcionan herramientas que el personaje utilizará para resolver problemas de la historia. Jason Bourne en la serie **Bourne** creada por Robert Ludlum (2002), demuestra destrezas excepcionales en combate y estrategia. Estás destrezas resultan esenciales para su supervivencia a lo largo de la serie. Saber leer y escribir es una destreza fundamental en Dora, en nuestra película de

referencia; mientras que el desparpajo infantil de Josué, opera en varias oportunidades como una destreza de este personaje.

Territorio habitual

En ocasiones el territorio hace visible la interioridad de sus habitantes, constituye una metáfora de sus moradores y puede proyectar la personalidad de quien lo habita. A veces el territorio habitual puede remitir al personaje en su ausencia. El desolado páramo donde vive el monstruo en **Frankenstein** de Mary Shelley refleja y amplifica su aislamiento y sufrimiento, y además proyecta la soledad y la alienación interna del personaje. Los primeros encuentros y reencuentros de Dora y Josué en **Central de Brasil** ocurren en la estación de trenes, territorio habitual de ambos.

Estado civil

El estado civil revela una gran cantidad de información: habla de la experiencia del personaje, de su capacidad de socialización, de cuánto es capaz de comprometerse y de sus grados de libertad. Cuando se le contrasta con la edad, el estado civil puede contarnos una pequeña historia sentimental del personaje. En **La amante del teniente francés** de John Fowles (1981), el personaje de Sarah Woodruff es conocido en su comunidad como «La Desamparada», debido a su supuesta relación con un oficial francés desaparecido. Aunque técnicamente soltera, su estado civil, percibido por los demás como el de la amante de alguien, introduce dudas sobre su reputación y libertad en la sociedad victoriana, e impacta profundamente en su vida y en las interacciones con otros personajes, especialmente Charles Smithson. En **Central do Brasil**, Dora es una mujer soltera entrada en años, y este estado civil juega un papel importante en la historia.

Pasatiempos

Los pasatiempos hablan indirectamente de quienes los practican: muestran sus anhelos y revelan a veces aspectos reprimidos, frustrados o secretos de la personalidad. Escoger acertadamente el pasatiempo del personaje permite poner en escena su inconsciente sin tener que revelar sus intríngulis en los diálogos. En **La**

elegancia del erizo de Muriel Barbery, Renée, la conserje, tiene un profundo interés por la literatura y el cine. Este pasatiempo, oculto a los demás debido a la posición social de Renée, revela su rica vida interior y su agudo intelecto, y contrasta fuertemente con las percepciones superficiales de quienes la rodean.

Deporte favorito

El deporte, así no sea profesional, revela aspectos importantes de los gustos y de la personalidad de quien lo práctica. Permite también entender cómo el personaje invierte sus ratos de ocio. La afición de Santiago por el béisbol en **El viejo y el mar** de Ernest Hemingway refleja su admiración por la habilidad y la determinación, valores que también persigue en su propia vida como pescador.

Habilidades social

Las habilidades sociales del personaje son las estrategias de conducta que lo ayudan a resolver situaciones sociales de manera efectiva. Estas habilidades son importantes en el momento de establecer las relaciones entre los personajes y dibujan tanto las posibles alianzas del personaje, como sus potenciales conflictos de relación. En **El Gran Hotel Budapest** dirigido por Wes Anderson (2014), el conserje Gustave H. demuestra habilidades sociales excepcionales cuando navega con destreza las complejidades de las interacciones con los huéspedes y colegas para mantener la armonía y su propia posición laboral. La habilidad social de Dora referida al hecho de haber sido maestra, y saber leer y escribir, es decisiva en **Central do Brasil**. Esto, sobre todo, porque se maneja en un entorno de personas analfabetas.

Relaciones familiares

Las relaciones familiares suelen ser un aspecto capital de la caracterización del personaje: las predilecciones y las resistencias, las alianzas y las rivalidades configuran una red de tensiones atractivas y repulsivas que define al personaje en relación con los otros y muestran el papel que el personaje desempeña en el sistema familiar. **La ciénaga** de Lucrecia Martel (2001) habla de relaciones familiares fracturadas y fallidas, La novela **Las correcciones** de

Jonathan Franzen explora las complicadas dinámicas familiares de los Lambert y muestra cómo las preferencias, resistencias y conflictos entre sus miembros afectan profundamente sus vidas. En **Central do Brasil**, las relaciones familiares de Josué juegan un papel preponderante en la trama y constituyen un elemento central de la identidad y caracterización del personaje. Recordemos, a manera de ejemplo, que cuando Josué es interrogado por Dora sobre su nombre, él da una respuesta contundente: «Meu nome é Josué Fontenele de Paiva. Paiva de pai, Fontenele de mãe» (Mi nombre es Josué Fontenele de Paiva. Paiva por parte de padre, Fontenele por parte de madre).

Contactos sociales

Un aspecto importante en la caracterización del personaje es la descripción de su círculo social: los amigos que frecuenta, los compañeros de su trabajo, sus amores, sus amistades, sus adversarios cotidianos. Tejer la red de relaciones sociales es construir el personaje desde la constelación de espejos que lo reflejan. En **El lobo de Wall Street** dirigido por Martin Scorsese, la red de contactos de Jordan Belfort en el mundo financiero y su habilidad para navegar y manipular estas relaciones es fundamental para su ascenso y caída.

Creencias religiosas

Escrutar las creencias religiosas del personaje nos permite indagar en su capacidad de entrega a las rutinas de la fe o a los rituales del descreimiento. Cuando inscribimos al personaje en un credo le conferimos una mentalidad cuyas raíces, saberes y prejuicios, van más allá de su individualidad y cuyo alcance nos brinda una perspectiva adicional del personaje. En **La vida de Pi** de Yann Martel (2012), las exploraciones de Pi de diversas creencias religiosas son centrales para su supervivencia y comprensión del mundo durante su viaje en el mar.

Ética

La ética que suscribe el personaje habla de lo que es correcto y lo que es incorrecto para él y se manifiesta, implícita o

explícitamente, en las decisiones que toma y en los actos que emprende. Se trata de la filosofía particular en virtud de la cual el personaje justifica la moralidad de sus actos. El personaje, por ejemplo, puede considerar como buenas sus acciones cuando tienen consecuencias que juzga positivas (en ese caso suscribe, sin estar consciente de ello, una ética consecuencialista); puede actuar de acuerdo con reglas preestablecidas y ser fiel a ellas (suscribe entonces una ética deontológica); puede guiar sus actos hacia lo que considera acciones virtuosas (es decir, practica una ética de la virtud) o puede juzgar que lo bueno o lo malo de sus actos depende de las circunstancias (lo que lo hace un relativista, como sucede con Dora en **Central do Brasil**). Más allá de los nombres, lo importante es diseñar la brújula moral que guía al personaje cuando toma decisiones. Michael Corleone en **El Padrino** lucha con su ética personal a medida que se involucra más profundamente en los asuntos de la familia mafiosa. En la tragedia **Antígona** de Sófocles, Antigona se enfrenta a un dilema ético fundamental al decidir si obedecer la ley humana impuesta por su tío Creonte, que prohíbe el entierro de su hermano Polinice, o seguir la ley divina, que considera un deber sagrado dar sepultura a los muertos.

Inclinaciones políticas

La inclinación política, también llamada por algunos la ideología política, define al personaje con relación a los asuntos generales del Estado, del ciudadano y de los asuntos económicos nacionales. El «Cuestionario Político más pequeño del Mundo» disponible en <http://theadvocates.org/quiz/quiz.php#> puede ayudarte a ubicar la inclinación política del personaje. En **1984** de George Orwell, las inclinaciones políticas de Winston contra el régimen opresivo de Big Brother son fundamentales para su desarrollo y el conflicto central de la novela, y destacan su deseo de libertad y verdad en un mundo de constante vigilancia y represión. En **V for Vendetta** de James McTeiguem, V, un enmascarado anarquista, desafía al régimen totalitario de Gran Bretaña con actos de violencia y terrorismo. Sus acciones, impulsadas por su deseo de libertad y justicia, inspiran a la población a rebelarse contra la opresión

Lema

El punto de vista del personaje frente a los grandes dilemas de la vida puede resumirse en un refrán o mediante una frase personal. Se trata de una consigna privada que el personaje erige en los momentos cruciales y que puede manifestarse en los diálogos. *No es ningún truco ganar mucho si todo lo que arriesgas es tu vida* en **Por quién doblan las campanas** de Ernest Hemingway refleja la filosofía de vida de Robert Jordan y subraya su compromiso con la causa durante la Guerra Civil Española y su aceptación del riesgo y la mortalidad.

DIMÉNSIÓN PSICOLÓGICA

La tercera dimensión del personaje según Lajos Egri es la «Dimensión Psicológica». El listado de rasgos correspondientes a esta dimensión es el siguiente:

Identidad de género

A partir de los estudios del psicólogo neozelandés John Money y con base a una denominación acuñada por el psicólogo norteamericano Robert Stoller se denomina identidad de género (*gender identity*) a la percepción personal que un individuo tiene sobre sí mismo en cuanto a su género. La expresión de género suele reflejar la identidad de género de una persona, pero no siempre es así. Según la Asociación Estadounidense de Psicología, la identidad de género puede definirse como la concepción interna que tiene una persona de sí misma como hombre, mujer, una mezcla de ambos, u otro. **Tomboy** de Céline Sciamma narra la historia de Laure, una niña de 10 años que, al mudarse a un nuevo vecindario, decide presentarse como un niño llamado «Mickaël» para hacer amigos. A través de la mirada inocente y sensible de Laure, la película explora las construcciones sociales de género. **Una mujer fantástica** dirigida por Sebastián Lelio en 2017 explora temas como la identidad de género y la transfobia.

Desagrados y fobias

Los desagrados constituyen una suerte de firma personal y sirven para caracterizar mediante acciones y decisiones a los

personajes. Las fobias son miedos persistentes e irracionales a determinados objetos, animales, actividades o situaciones que ofrecen poco o ningún peligro real. Aunque las fobias, en su manifestación severa, constituyen trastornos que determinan la conducta, a veces resulta útil anotar las pequeñas conductas fóbicas, en beneficio de la caracterización del personaje. En **Vértigo** dirigida por Alfred Hitchcock (1958), el detective Scottie Ferguson experimenta acrofobia, un miedo extremo a las alturas, que juega un papel crucial en la trama y en la complejidad de su personaje.

Gustos y obsesiones

Los gustos son características que distinguen a las personas y, por ende, a los personajes. Los gustos reflejan aspectos del temperamento (desde que somos bebés nos inclinamos por ciertas comidas, reaccionamos positivamente frente a ciertos sonidos y ante ciertos colores) pero, sobre todo, son producto de la sociedad y de la cultura. Los gustos cambian a través del tiempo y se relacionan con la mentalidad de cada época, con las costumbres y modos de vida de cada grupo humano. Los gustos son distintos en los diferentes grupos sociales y, por ende, hablan de la procedencia social del personaje y de su pertenencia a un círculo social u a otro. Los gustos constituyen una suerte de rúbrica personal y sirven para caracterizar a los personajes: Clarissa Dalloway, la heroína de **La señora Dalloway** de Virginia Woolf, encuentra gran placer en organizar fiestas elegantes y reflexionar sobre los detalles de la vida cotidiana; Wednesday Addams, de **La Familia Addams** creada por Charles Addams (1964), se destaca por su gusto por la oscuridad, la muerte y las actividades macabras, en contraste con la excentricidad de su familia.

Más allá de los gustos, lo que llamamos obsesión (vulgarmente llamada manía) es un trastorno anímico producido por una idea fija que de manera persistente, y por sobre la voluntad, ocupa la mente. Si consideramos aparte el grado patológico de la obsesión, que es el del síndrome obsesivo compulsivo, podemos tomar en cuenta, como un elemento útil para la caracterización las pequeñas obsesiones que asaltan el pensamiento del personaje. En **El secreto de sus ojos**,

una película argentina dirigida por Juan José Campanella (2009), la obsesión del personaje Benjamín Espósito por resolver un caso de asesinato no resuelto es un elemento central de la trama y muestra cómo una obsesión personal puede influir y cambiar la vida de alguien.

Anhelos

La interioridad del personaje se nutre de sus anhelos, de sus sueños profundos. Los anhelos ayudan a construir la psiquis del personaje. En **Don Quijote de la Mancha** de Miguel de Cervantes, Don Quijote anhela revivir la caballería y alcanzar la gloria a través de sus aventuras, un deseo que lo motiva a lo largo de la novela y que afecta profundamente su percepción de la realidad. Los modestos anhelos de Dora en **Central do Brasil** se reflejan en el pequeño televisor en el que invierte sus ganancias mal habidas.

Nivel de inteligencia

Inteligencia es la capacidad de entender o comprender y, también, la capacidad de resolver problemas. Esta facultad o habilidad, ligada al género humano, suele medirse a través de algunas pruebas estandarizadas (test psicológicos) que arrojan un valor conocido como coeficiente intelectual (CI). El siguiente cuadro muestra la clasificación tradicional de la inteligencia según el coeficiente intelectual.

COCIENTE	Clasificación Tradicional
> 140	Superdotación elevada
130 - 139	Superdotación moderada
120 -129	Inteligencia muy superior
110 -119	Inteligencia Superior
90 - 109	Promedio / Normal
80 - 89	Baja lucidez
70 - 79	Limite deficiencia
50 - 69	Retardo mental leve
35 - 49	Retardo mental moderado
20 - 34	Retardo mental severo
< 20	Subnormal profundo

En el manga **Death Note** de Tsugumi Ohba y Takeshi Obata, Light Yagami y L son personajes de inteligencia superior, enfrentados en un juego mental de gato y ratón. Su inteligencia los define y juega un papel decisivo en la historia.

Evento impactante

El evento impactante es el evento que determina la naturaleza del personaje, es decir, la identidad que, en el caso del personaje principal, se pondrá a prueba en la historia. El evento impactante está en la génesis de la necesidad que se esconde detrás del rasgo principal, es decir, detrás del impulso que determina su comportamiento. El personaje disfruta originalmente de un estado de equilibrio, pero recibe en algún momento los estímulos que provienen del evento impactante. El estímulo genera una alteración y el personaje asume una conducta cuyo propósito, consciente o inconsciente, es el de satisfacer la necesidad provocada por el estímulo. El personaje no tiene necesariamente conciencia del mecanismo mediante el cual asume como suya el comportamiento que proviene de su rasgo principal. Podría decirse que la necesidad es al rasgo principal, como la motivación psicológica es a la conducta observable. En otras palabras, para hablar de lo «psicológico», el drama requiere del rasgo principal, es decir, del comportamiento expresado en acciones y el evento impactante es el detonante o catalizador de la instauración del rasgo principal en el personaje. En **Shingeki no Kyojin**, el ataque inicial de los Titanes que destruye la ciudad natal de Eren Jaeger y resulta en la muerte de su madre, es el evento impactante que define toda su existencia. Este suceso desencadena su determinación de luchar contra los Titanes y descubrir la verdad detrás de su existencia y motiva su evolución como personaje a lo largo de la serie. En **Central do Brasil**, momentos impactantes en la vida de Dora aparecen simétricamente en la trama: uno negativo, que está en la raíz de su comportamiento problemático, y otro positivo, que contribuye a la reivindicación de la figura paterna: el abandono que ella sufrió cuando era niña y el día que su padre le permitió conducir la locomotora que él manejaba.

Las influencias

Los atributos del personaje son el resultado de factores de distinta naturaleza. Selecciona, entre estos factores de influencia, aquel que haya sido determinante para la formación de los rasgos positivos del personaje principal. **La casa de los espíritus** de Isabel Allende explora cómo las generaciones de la familia Trueba influyen unas sobre otras, con la historia política y social de Chile como telón de fondo y muestra cómo el legado familiar y las circunstancias históricas moldean los destinos de los personajes. Ya hemos mencionado las dos influencias principales de Dora en nuestro filme de referencia: Irene y Josué.

Creencias

Las creencias a las que se alude aquí son las que provienen del evento impactante y pueden ser creencias negativas que el personaje sostiene defensivamente, o pueden ser creencias positivas que el personaje ha adquirido a partir del mencionado evento. Las creencias negativas suelen ser creencias irracionales, «mentiras» que el personaje ha asumido como verdades sobre sí mismo y sobre su entorno, y que lo disminuyen frente a los demás. Las creencias positivas pueden ser «verdades» que el personaje sostiene para sí mismo y con relación a su entorno y le dan ventajas sobre sobre los demás. En **La casa de los espíritus** de Isabel Allende, las creencias espirituales y supersticiosas de la familia Trueba juegan un papel fundamental en la historia, e influyen en sus decisiones y en la forma en que enfrentan los desafíos. **La última cena**, una película dirigida por Tomás Gutiérrez Alea (1976) y que se centra en las tensiones entre esclavos y amos en una plantación de azúcar en el siglo XVIII, incluye elementos de las religiones africanas y prácticas que más tarde se integrarían en la santería.

En cuanto a nuestro filme de referencia, es interesante observar cómo en **Central do Brasil**, Dora atraviesa (tanto figurativa como literalmente) un mar de personas creyentes sin verse influenciada por la fe que profesan. Sin embargo, al final del relato, recupera la fe, no en un dios, sino en sí misma.

Síntomas

Los síntomas son conductas, positivas o negativas, ligadas a los efectos del evento impactante sobre el personaje, pero que no remiten directamente a él. Dicho en otras palabras, son expresiones «inconscientes» del per sonaje que afloran y simbolizan sus deseos más profundos, ligados con el evento impactante, y constituyentes del rasgo crucial. Por ejemplo, un personaje resentido, que abriga el odio causado por un evento en el que tuvo lugar una exclusión familiar (v.gr. cuando niño, permaneció encerrado por su padre en una habitación a oscuras en el transcurso de una fiesta mientras el resto de los niños disfrutaban de la reunión), puede haber adquirido el rasgo negativo de tratar a los niños despóticamente. O, en el otro extremo, un personaje justiciero, que fue testigo de la conducta ejemplar de su abuelo en materia de justicia, puede haber desarrollado como síntoma el cuidado de los animales. En **Los juegos del hambre** de Suzanne Collins (2012), Katniss Everdeen exhibe un instinto de protección extremadamente fuerte hacia su hermana menor, Prim, y hacia otros personajes vulnerables a lo largo de la serie. Este síntoma surge de su experiencia temprana de tener que asumir el papel de proveedora para su familia después de la muerte de su padre, una tarea que la obliga a enfrentar peligros constantemente para mantener a su familia con vida. En **Central do Brasil**, el afán de mentir y la burla insensible, son dos síntomas del problema de Dora.

Fachada social

Hay una diferencia entre lo que el personaje hace (de acuerdo con su rasgo crucial y las conductas que derivan del evento impactante) y la fachada que muestra en sociedad. Esa diferencia da cuenta de la distancia entre lo que el personaje realmente hace, y lo que piensa o predica acerca de lo que hace. Un personaje puede pensar que sus actos están movidos por el altruismo, por ejemplo, aun cuando en realidad el verdadero móvil de sus actos es el masoquismo, o puede decir que defiende la justicia, cuando en realidad actúa para preservar su poder. Mostramos la fachada social del personaje a partir del valor que él afirma suscribir. En **Pájaros**

de verano, una película colombiana dirigida por Ciro Guerra y Cristina Gallego (2018), las familias wayúu se ven envueltas en el narcotráfico pero mantiene una fachada de honor y tradición mientras se involucran en el violento comercio de marihuana. La fachada de Dora como escribana dedicada y sensible que presta sus servicios a los necesitados en la estación de trenes es su máscara principal.

Construcción de la psiquis profunda

Las herramientas de la psicología pueden ser de gran ayuda para el diseño profundo de la psiquis del personaje. En este libro, encontrarás unas cuantas herramientas, como la tipología de Gustav Jung y el indicador de Myers-Briggs —un instrumento descriptivo que deriva de los estudios de Carl Gustav Jung— que te ayudará a definir el temperamento del personaje. También puedes acceder a varias herramientas del Análisis Transaccional y al estudio de los mecanismos de defensa preferidos del personaje. Demás está decir que el uso de tan sofisticada batería de recursos solo se justifica en aquellos casos en que el personaje, por sus características y por su importancia en la historia, lo amerite.

5. Principales relaciones entre personajes

5.1. Antecedentes del personaje

Entre todos los acontecimientos que conforman la vida previa del personaje los más relevantes son aquellos que hablan de su necesidad imperante y de cómo el personaje se convirtió en el individuo del cual trata la historia. Recordemos que la necesidad del personaje que se esconde detrás del rasgo principal es la motivación profunda que determina su comportamiento. Este aspecto es particularmente relevante en el caso del personaje principal. El mecanismo ya lo hemos estudiado: el personaje principal, que disfrutó en el pasado de un estado de equilibrio, en algún momento experimenta el estímulo que proviene de un evento modificador. El estímulo genera una alteración en el personaje y, en consecuencia, el personaje principal asume un comportamiento cuyo propósito, consciente o inconsciente, es el de satisfacer la necesidad generada

a partir del evento modificador. Hay que hacer énfasis en que el personaje no necesariamente tiene conciencia del mecanismo mediante el cual asumió el comportamiento que calificamos como rasgo principal. Para hablar de «lo psicológico», el drama requiere del rasgo principal, es decir, de la conducta expresada en acciones, no únicamente de la interpretación «psicológica». Los antecedentes del personaje principal nos permiten edificar el mecanismo que vincula lo psicológico con lo dramático.

En nuestro filme de referencia, son evidentes los antecedentes de Dora que influyen en su rasgo crucial y alimentan su fantasma: su relación con un padre a quien quería mucho, pero que tenía problemas con el alcohol y que finalmente la abandonó.

5.2. El fantasma

El fantasma es una escena crucial en la historia que permite entender el tema central del personaje. Esta escena del pasado revela cómo el personaje principal se convirtió en el ser que es en la actualidad, a través de ciertos acontecimientos. El flashback de esta escena muestra la génesis del rasgo crucial del personaje y su transformación. Aunque el fantasma puede no aparecer en la versión final del guion o novela, es una pieza fundamental en la estructura de la historia.

En **Manchester by the Sea** de Kenneth Lonergan (2016), el fantasma que persigue al protagonista, Lee Chandler, es el trágico incendio que resultó en la muerte de sus tres hijos. Este evento catastrófico del pasado es revelado a través de *flashbacks* y muestra cómo este trauma profundo ha afectado a Lee y lo ha llevado a vivir una vida de aislamiento emocional y culpa. La muerte accidental de sus hijos es un fantasma que Lee no puede dejar atrás y le impide formar nuevas relaciones o avanzar en su vida. Este pasado trágico es esencial para entender su comportamiento distante y su lucha interna y marca cada aspecto de su existencia y las decisiones que toma a lo largo de la película.

En Hamlet, el fantasma no es solo un personaje literal, sino también una representación metafórica del pasado que atormenta a Hamlet y motiva gran parte de la trama. El evento específico que

actúa como un fantasma en la vida de Hamlet es el asesinato de su padre, el Rey Hamlet, por su propio hermano, Claudio. La revelación de este fratricidio por el espectro del Rey Hamlet impulsa a Hamlet a buscar venganza. La lucha interna de Hamlet, su indecisión y su eventual descenso hacia la locura pueden verse como consecuencias de este fantasma del pasado, que lo obliga a confrontar cuestiones existenciales profundas y el legado de su padre.

En **The Remains of the Day**, historia de Kazuo Ishiguro, el fantasma que persigue al mayordomo Stevens es su lealtad inquebrantable a Lord Darlington, quien más tarde es desacreditado por sus simpatías nazis. La toma de conciencia tardía de Stevens de que su servicio dedicado fue mal dirigido lo lleva a reflexionar sobre la verdadera naturaleza de la dignidad y el significado de su vida. Este pasado, junto con su no correspondido amor por la ama de llaves, Miss Kenton, actúan como fantasmas que lo confrontan con lo que podría haber sido si hubiera tomado diferentes decisiones en la vida.

En **Central do Brasil**, la figura fantasmática del padre de Dora se manifiesta en varios episodios de su infancia.

5.3. Relación entre el protagonista y el antagonista

El protagonista y el antagonista estarán vinculados directamente y quizás indirectamente. Es importante que construyas todos los lazos que los unen, bien sea por afinidad, bien sea por repulsión. Dado el peso del tema, proporciono varios ejemplos:

En **Los miserables** de Victor Hugo, la relación entre Jean Valjean y Javert es un pilar central de la trama. Valjean, un ex convicto que busca redención, es perseguido incansablemente por Javert, un inspector de policía obsesionado con la ley y el orden. Aunque en lados opuestos de la ley, ambos personajes están profundamente conectados por sus ideales de justicia y moralidad, aunque interpretados de manera muy diferente. Esta obsesiva persecución de Javert lleva a ambos personajes a cuestionar sus creencias y, finalmente, a un trágico desenlace.

En **Oldboy** de Chan-Wook Park (2003), compleja relación entre Oh Dae-su (el protagonista) y Lee Woo-jin (el antagonista) es un

buen ejemplo de vínculos construidos a través de la repulsión y un oscuro pasado compartido. La razón detrás del encierro de Oh Dae-su es personal y está profundamente enraizada en su conexión desconocida con Lee Woo-jin.

En **Breaking Bad**, la relación entre Walter White y Hank Schrader, su cuñado y agente de la DEA, es un buen ejemplo de vínculos personales contrapuestos a objetivos opuestos. A lo largo de la serie, la doble vida de Walter como fabricante de metanfetamina y su relación con Hank como familia se entrelazan en un juego del gato y el ratón cargado de tensión que culmina en la revelación y confrontación final.

En el manga **Monster** de Naoki Urasawa, el neurocirujano Kenzo Tenma y el enigmático Johan Liebert están unidos por un pasado oscuro y complicado. La decisión de Tenma de salvar la vida de un joven Johan, un niño herido llevado de urgencia al hospital, pone en marcha una cadena de eventos que transforman a Johan en uno de los asesinos en serie más buscados del mundo. A medida que Johan va dejando un rastro de muerte, Tenma, atormentado por la culpa y la responsabilidad por haber salvado a un futuro monstruo, se embarca en una obsesiva búsqueda para detenerlo.

Aun en casos donde la fuerza antagónica se manifiesta en una entidad algo abstracta, como ocurre en **Central do Brasil**, es posible identificar una estrecha relación entre el protagonista y la fuerza antagónica: cuando Josué y Dora emprenden la búsqueda de Jesús, el padre del niño, deben enfrentarse al ente multiforme, diverso y contradictorio que representa Brasil. Es evidente que se trata de una fuerza que es íntimamente cercana a ambos y, al mismo tiempo, por momentos ominosa, amenazante y lejana.

5.3. Relación entre el influenciador crítico y el personaje principal

Para que la influencia que ejerce influenciador crítico sobre el personaje principal sea verosímil es indispensable que entre ambos personajes se edifique un vínculo que se estrecha a medida que avanza la historia. El vínculo puede provenir de una historia común o puede irse construyendo y fortaleciendo en el transcurso de la

historia. Es importante dar cuenta de los antecedentes que explican tanto el nacimiento de la relación como el fortalecimiento de los nexos entre ambos personajes. Ejemplos significativos son:

- **Whiplash** de Damien Chazelle, (2014). En la película, el vínculo entre el joven y ambicioso baterista de jazz, Andrew Neiman, y su exigente y abusivo instructor, Terence Fletcher, se intensifica a lo largo de la historia. Aunque inicialmente se basa en una dinámica de mentor-aprendiz, la relación evoluciona a medida que Fletcher empuja a Andrew más allá de sus límites en una búsqueda obsesiva de la grandeza.
- En **La Reina de África** (*The African Queen*) de John Huston (1951), Charlie Allnut, un rudo capitán de barco, y Rose Sayer, una misionera, emprenden un riesgoso viaje por los ríos de África durante la Primera Guerra Mundial. Durante su odisea, ambos personajes intentan influir y cambiar las percepciones y comportamientos del otro, lo que inicialmente surge de la necesidad y el desacuerdo. Con el tiempo, este esfuerzo mutuo se convierte en un vínculo unificador que profundiza su relación y culmina en amor.
- En **Central do Brasil**, el peligro común, la relación de amor-odio y el viaje compartido actúan como un crisol en el que se forja y fortalece la relación cada vez más estrecha entre Dora y Josué.

5.4. La relación entre el personaje reforzador y el personaje principal.

El personaje reforzador colabora en el reforzamiento de la conducta asociada al rasgo crucial del personaje principal. Para que esta influencia resulte verosímil es importante que exista un vínculo entre ambos. Es muy probable que ese vínculo haya nacido en una historia común. Un ejemplo lo suministra la telenovela **Betty, la fea** de Fernando Gaitán. Nicolás, el mejor amigo de Betty, refuerza constantemente la autoestima de Betty, su honestidad, y su determinación para superar los desafíos en Ecomoda. Ya mencionamos que podemos considerar a Pedrão como un reforzador

de la conducta egoísta e inhumana de Dora en **Central do Brasil**, nuestra película de referencia.

Concluida la construcción del mundo de la historia y de los personajes, procedemos al diseño de los eventos externos e internos que constituyen la progresión de la historia.

ETAPA 3: LA CREACIÓN DE LA SECUENCIA NARRATIVA

Retomemos el trabajo que realizamos con la estructura profunda para hablar del desarrollo narrativo de la historia. El desarrollo narrativo requiere, en su fase inicial, de la construcción de eventos, tanto internos como externos, que se entrelacen para dar forma a la historia en su avance. Una distinción esencial en este desarrollo es la que existe entre los eventos que constituyen los ejes críticos de la acción, y que son fundamentales para la trama, y aquellos otros que, aunque contribuyen con la riqueza del relato, podrían omitirse sin que se altere la secuencia causal principal. Estos eventos fundamentales son conocidos como núcleos, y vamos a examinarlos a continuación.

Núcleos

No todas las acciones de la historia poseen la misma importancia. Algunas son los «nudos» del relato, mientras que otras solo «llenan» los espacios narrativos que median entre ellos. El crítico literario Roland Barthes llamó núcleos o «funciones cardinales» a las acciones principales o nudos del relato, un concepto muy útil que vamos a utilizar aquí. Los núcleos son los momentos de riesgo: abren alternativas que pueden modificar la historia. Si alteras un núcleo, cambias la historia que estás contando. La elaboración de núcleos narrativos depende en gran medida del énfasis que elijas al estructurar tu historia.

Elección del énfasis

Consideremos, en primer lugar, las variantes que podrías desarrollar en tu historia, según el aspecto de la estructura profunda que desees destacar. Describo cada una de ellas en el caso

de que el personaje principal sea el protagonista de la historia. Ten en cuenta que si el personaje principal no es quien persigue la meta, la Prueba y la Tarea se analizan y evalúan por separado.

La variante «clásica» - Equilibrio de la acción con los personajes

Esta variante es la más frecuente en obras orientadas a un público amplio. Si optas por esta variante, la historia se puede describir de la siguiente manera:

El personaje principal lucha por alcanzar la meta mientras se enfrenta a su antagonista y pone a prueba su rasgo crucial. En algún momento de su lucha, toca fondo y deja a un lado el comportamiento que le genera problemas en la historia. Seguidamente, el personaje principal logra o no alcanzar la meta y, en el cierre de la historia, consigue o no su objetivo ulterior. Al final, el relato suele evaluar los resultados de la historia. En este caso, es importante que los núcleos externos (que se refieren a la lucha del personaje por alcanzar la meta) y los núcleos internos (que se refieren a las acciones que afectan al rasgo crucial) tengan un equilibrio en su desarrollo. Seguidamente, un ejemplo:

Rocky es un clásico del cine dirigido por John G. Avildsen (1976). La historia sigue a Rocky Balboa, un boxeador de poca monta que trabaja como cobrador de deudas para un prestamista local en Filadelfia. Rocky anhela ser un campeón de boxeo, pero su vida cambia cuando recibe la oportunidad de pelear contra Apollo Creed, el campeón mundial de peso pesado. A lo largo de la película, vemos cómo Rocky se enfrenta a desafíos personales y externos, como su relación con Adrian, su entrenamiento intensivo con Mickey y su batalla con sus propias dudas y miedos. En última instancia, Rocky se enfrenta a Apollo en una pelea por el título, en la cual no solo busca ganar el campeonato, sino también demostrar su valía como individuo. La película culmina con un emocionante enfrentamiento en el ring en la que Rocky se esfuerza por alcanzar su meta mientras lucha contra sus propias limitaciones y dudas. A través de esta historia, **Rocky** equilibra los núcleos externos de la

lucha de Rocky por el título con los núcleos internos que exploran su rasgo crucial y su crecimiento personal.

La variante activa - predominio de la acción

En esta variante, el foco de atención recae en el conflicto externo entre el protagonista y el antagonista. El argumento gira en torno al conflicto externo: el protagonista se propone alcanzar la meta, busca herramientas para derrotar al antagonista y, al final de la lucha, logra o no alcanzar la meta. La evolución interna del personaje y su necesidad insatisfecha son aspectos secundarios. En este caso, los núcleos más desarrollados son los externos (la trama se orienta en torno a la pregunta: ¿Será el protagonista capaz de alcanzar la meta?). Los núcleos externos predominan sobre los núcleos internos.

Die Hard, dirigida por John McTiernan (1988), es un thriller de acción icónico. La historia sigue a John McClane, un oficial de policía de Nueva York que se encuentra atrapado en un edificio de oficinas tomado por terroristas liderados por Hans Gruber. McClane se ve obligado a enfrentarse solo a los terroristas y salvar a los rehenes, entre ellos a su esposa Holly, quien se encuentra entre ellos. A lo largo de la película, vemos a McClane que lucha contra los terroristas utilizando su ingenio y habilidades tácticas, que se enfrenta a obstáculos cada vez más peligrosos mientras intenta frustrar los planes de Gruber. La trama se centra principalmente en la acción externa, en la lucha de McClane contra los terroristas y en sus intentos desesperados de salvar a los rehenes y detener a los criminales. Si bien hay elementos de evolución interna en el personaje de McClane, como los que se refieren a su deseo de reconciliarse con su esposa y a su lucha personal contra los terroristas, estos aspectos son secundarios en comparación con la acción principal de la película. **Die Hard** es un ejemplo claro de la variante activa, en la que los núcleos externos de la trama predominan sobre los núcleos internos.

La variante interna - énfasis en los personajes

En este caso, la lucha por la meta o el objetivo ulterior es el contexto en el que se desarrolla la historia del personaje principal y sus relaciones con otros personajes. En esta variante, es crucial el vínculo entre el personaje principal y el influenciador crítico, y este vínculo debe estrecharse a medida que avanza la trama. Los eventos relevantes se centran en cómo el influenciador crítico presiona al personaje principal para que abandone su comportamiento, y cómo el personaje principal se esfuerza por mantener dicha conducta, incluso si se da cuenta de que su rasgo crucial contradice sus intereses. Eventualmente, después de tocar fondo, el personaje principal cambia o no su comportamiento y opta o no por transformarse. En esta variante, el énfasis de la historia está en los personajes, sus interacciones y la evolución del personaje principal en particular. Los núcleos de acción más elaborados son los internos, aquellos que se relacionan con la problemática en torno al rasgo crucial del personaje principal, y la orientación de la historia se enfoca en la pregunta: ¿Cómo reacciona el personaje principal cuando se ve obligado a cuestionar su rasgo crucial?

El Cisne Negro es un thriller psicológico dirigido por Darren Aronofsky (2010). La historia sigue a Nina Sayers, una bailarina obsesionada con la perfección que obtiene el papel principal en una producción de «El lago de los cisnes». A medida que se sumerge en el mundo competitivo y exigente del ballet, Nina se enfrenta a una lucha interna entre su lado blanco, que encarna la inocencia y la pureza del cisne blanco, y su lado negro, que representa la sensualidad y la oscuridad del cisne negro. La presión para perfeccionar su interpretación la lleva a experimentar alucinaciones y paranoia, mientras se sumerge en una espiral de autodestrucción y desdoblamiento de personalidad. A través de su viaje, Nina debe confrontar sus propios miedos, deseos reprimidos y la presión implacable de su madre y su director artístico. Alrededor del conflicto centrado en su rasgo crucial, la película explora temas de obsesión, identidad, sexualidad y sacrificio en la búsqueda de la perfección artística. Los núcleos de acción más significativos son los internos, que se enfocan en el conflicto emocional y psicológico de Nina mientras lucha por encontrar el equilibrio entre su dualidad interna y

alcanzar su máximo potencial artístico. **El Cisne Negro** es un ejemplo de la variante interna, en el cual el énfasis recae en el desarrollo del personaje, y su viaje emocional hacia la autorrealización y la liberación personal. **Central do Brasil** es también un filme centrado en los personajes: todo en la trama contribuye al fortalecimiento de la conexión entre Dora y Josué, y a la intensificación de las pruebas que enfrenta Dora.

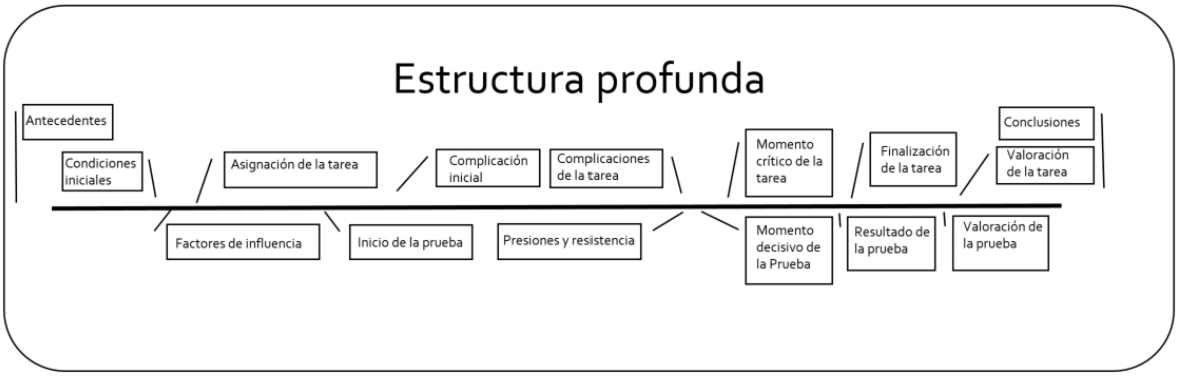
Diseño y selección de los núcleos

La etapa de diseño y selección de los núcleos, que en nuestra metodología precede necesariamente a la construcción de la estructura profunda de la obra, puede ser abordada con la ayuda de un modelo narrativo de los muchos disponibles en el mercado de manuales de escritura creativa. A diferencia del enfoque común entre los autores, que consideran que la construcción de una historia (o, aún más, el diseño global de un guion o de una novela) comienza y termina con el «paradigma» de turno, dentro de mi metodología, el uso de un modelo narrativo constituye una etapa intermedia. Esta se sitúa entre el diseño de la estructura profunda y la elección del orden final de los eventos, que propiamente se denomina estructura discursiva.

Generación de los núcleos de la historia

Generar los núcleos de una historia no es una tarea sencilla ni automática, como se podría suponer al confiar el desarrollo narrativo a los modelos descritos en el Apéndice B de este libro. Aunque estos modelos pueden ser útiles para crear los núcleos (y menos útiles para desarrollar la estructura definitiva de un guion o una novela, a menos que se opte por una escritura basada en plantillas, lo cual tiene tanto ventajas como desventajas), es recomendable usar los modelos narrativos (los «paradigmas») como una herramienta intermedia para identificar las acciones complementarias que llenarán la historia entre las fases obligatorias. Para comprender mejor los problemas asociados con la generación de núcleos,

utilicemos nuestro **Modelo de la Estructura Profunda** (omitiendo los antecedentes) como una plantilla para crear los núcleos de una historia. La justificación de este modelo, que se basa en la analogía entre una historia y un experimento mental, se desarrolla en la parte 4 de este libro.



Quiero enfatizar que el modelo original de la Estructura Profunda no impone un orden particular de fases, ya que lo relevante del enfoque radica en que se ejecuten cabalmente la tarea y la prueba, independientemente de su aparición definitiva en la trama, es decir, de su arreglo posterior en la obra definitiva. Repasemos los pasos de modelo y veamos cómo está cada fase representada en la película de referencia. No es de sorprenderse que escojamos **Central do Brasil** para ilustrar esta tarea, lo que conlleva la inevitable repetición de descripciones.

Modelo de la Estructura Profunda aplicado para la generación de núcleos

1. Condiciones iniciales

Comienza por establecer las condiciones iniciales de la historia, incluyendo las condiciones físicas, emocionales, sociales y axiológicas (los valores que rigen en el universo de la historia). Las condiciones físicas se refieren a lugar y el tiempo en el que se desarrolla la historia (el lugar en el que acaece la historia), la época en la que se desarrollan los acontecimientos (el período en el que acontece la historia) y el hecho de que la historia tiene lugar en un

mundo caracterizado por las características del universo de la historia. Presenta al personaje principal, Describe los valores del mundo de la historia, un universo en el que algunos luchan por dejar de por la injusticia y hacer justicia. De esta manera, estarás presentando los dos elementos complementarios que conforman una historia: las circunstancias (el contexto en el que se desarrollará la tarea y en el que se llevará a cabo la prueba), y el personaje principal, cuya identidad o esencia será puesta a prueba en la historia. Amplía la presentación de personaje principal, considera su ocupación y edad su necesidad insatisfecha, y que, cuando se le presenta la opción de comportarse de comportarse de acuerdo con su rasgo crucial o mantenerse en el curso de las decisiones tomadas, siempre opta por lo primero, lo que demuestra su comportamiento predeterminado. Completa la caracterización del personaje principal con los datos que se proporcionan en su perfil. Si el personaje principal es distinto al protagonista, se hace necesario presentar también al protagonista, es decir, al personaje que desempeñará la tarea.

En Central do Brasil: La secuencia ocurre en la estación de trenes Central do Brasil en Río de Janeiro, uno de los centros neurálgicos de la ciudad, donde se entrecruzan miles de vidas diariamente. La estación funciona como un microcosmos de la sociedad brasileña, y muestra una variedad de destinos humanos y trasfondos sociales que convergen en la estación. Dora es una profesora jubilada que trabaja escribiendo cartas para personas analfabetas que quieren comunicarse con sus seres queridos. Somos testigos de la diversidad de historias y emociones que convergen en este espacio: esperanzas, despedidas, amores y desencuentros. Dora es retratada como una observadora distante al principio, desencantada y cínica. Observemos que un aspecto importante de la caracterización de Dora, el hecho de que fue maestra en su juventud, se revela en la segunda mitad de la película y no al comienzo, como ocurriría si consideráramos esta parte como el «set up» de la narración.

2. Factores de Influencia

Introduce ahora al influenciador crítico, quien, además, adopta una postura crítica hacia el comportamiento predeterminado del personaje principal. Para enriquecer la presentación del influenciador crítico, consulta el perfil del personaje. Asegúrate de que la influencia del influenciador crítico en el personaje principal luzca creíble. Para lograrlo, es importante que muestres la esencia y la solidez de la conexión entre ambos personajes. Esta relación puede haberse establecido previamente o desarrollarse y fortalecerse a medida que avanza la historia. Ten presente que ya has trabajado en los antecedentes de la relación entre el influenciador crítico y el personaje principal cuando construiste la estructura profunda.

En Central do Brasil: En su apartamento Dora lee las cartas que ha decidido no enviar, incluida la de Josué y su madre, Irene entra en la habitación, rodeada de cartas esparcidas. Irene, al observar la situación, le pregunta a Dora sobre las cartas, y es entonces cuando se revela el secreto de Dora de retener las cartas en lugar de enviarlas. Irene muestra sorpresa y desaprobación, La atmósfera es tensa, marcada por un silencio incómodo roto solo por su conversación. Este momento captura un cambio en la dinámica entre Dora e Irene, y pone de manifiesto la gravedad de las acciones de Dora. Irene actúa como una influencia que cuestiona el comportamiento egoísta de Dora. Este papel de influenciador crítico será asumido posteriormente por Josué. Observamos que lo que en el modelo corresponde a una única fase, en la película de referencia se divide en dos elementos: uno localizado, que se resuelve en algunas escenas preliminares entre Dora e Irene, y otro distribuido a lo largo de la trama, que muestra la influencia de Josué sobre Dora.

3. Asignación de la tarea

Sabemos que el protagonista emprende la tarea debido a que ocurre el evento detonante. Muestra con detalles, en una o varias escenas, los pormenores de este acontecimiento: cuáles son sus antecedentes inmediatos, qué lo motiva, cuáles son sus repercusiones inmediatas. La asignación de la tarea puede tener un impacto sobre la interioridad del personaje principal y, en particular,

sobre su rasgo crucial y su necesidad apremiante. Muestra la reacción del personaje principal frente al evento descrito anteriormente. Si el personaje principal es diferente al protagonista y no hay una conexión directa entre ambos, la asignación de la tarea no impacta al personaje principal. En este caso, es necesario desarrollar un paso adicional que establezca un vínculo entre el personaje principal y el protagonista, así como con la tarea asignada a este último.

En Central do Brasil: Josué, un niño de 9 años, y su madre, Ana, se acercan a Dora para que les escriba una carta a su padre, quien vive en el Nordeste de Brasil. Dora es testigo de la relación cariñosa pero tensa entre madre e hijo; Ana desea conectar a Josué con su padre, a quien el niño apenas recuerda. Tras escribir la carta, Dora observa cómo madre e hijo se alejan, una escena cotidiana en su día a día. La escena muestra el inicio de la asignación de la tarea: la búsqueda del padre por parte de Josué. Seguidamente, la tragedia golpea esa misma noche cuando Ana es atropellada por un autobús y muere, dejando a Josué huérfano y solo en la enorme estación. Este evento se convierte en el punto de inflexión para Dora, quien inicialmente muestra una aparente indiferencia hacia la difícil situación de Josué, lo que refleja su desensibilización ante las historias trágicas que escribe para otros. Más tarde, Josué le da nombre a la tarea: encontrar a su padre. La demanda de Josué para encontrar a su padre ocurre después de que se ve obligado a adaptarse rápidamente a la ausencia de su madre. Se enfrenta directamente a Dora y, expresa su deseo de reunirse con su padre, quien vive en el Nordeste de Brasil. Josué no solo verbaliza su deseo de encontrar a su padre, sino que su insistencia se convierte en un catalizador para la acción, que empuja a ambos personajes hacia la ejecución de la tarea. Aquí observamos que la asignación de la tarea requiere un desarrollo paulatino en el que Josué duda antes de decidirse por la tarea, lo que correspondería al rechazo y la posterior aceptación del llamado a la aventura si decidiéramos aplicar un modelo como el de «El Viaje del Héroe» a Josué y no a Dora. Sin embargo, no vamos a caer en la tentación de ni tan siquiera discutir

esa posibilidad. Lo importante es que la fase indicada en el modelo se amplifica en la trama de manera compleja.

4. Primera gran complicación de la tarea

Este momento representa uno de los puntos críticos de la historia y requiere una reflexión profunda y minuciosa. Es necesario considerar detenidamente cómo se desencadena este cambio, ya sea a través de un evento o circunstancia externa, o debido a un descubrimiento realizado por el personaje principal. También hay que considerar, si el personaje principal es protagonista o no de la historia. Por último, la orientación del rasgo del personaje principal, determina si el personaje ingresará a la prueba porque se verá impelido a perseguir un propósito que le genera dificultades, o se verá obligado a resistirse a una presión que lo obliga a defenderse internamente.

En Central do Brasil: En el filme, la complicación de la tarea para Josué es compleja. Inicialmente, la negativa de Dora refuerza su determinación de buscar a su padre. Sin embargo, quedar cautivo en la casa de un traficante de órganos neutraliza sus esfuerzos. Finalmente, la ayuda inesperada de Dora posibilita el inicio de la tarea. Ni el modelo de la Estructura Profunda ni ningún «paradigma» pueden anticipar los detalles de esta complejidad a priori.

5. Inicio de la prueba

Como ya comentamos, la modalidad del inicio de la prueba depende de si el personaje principal es o no el protagonista. Pero este es el punto nodal de nuestro modelo: la inmensa mayoría de las historias muestran, desarrollan o presuponen una prueba. La prueba está en corazón de las historias

En Central do Brasil: El inicio de la prueba para Dora se empalma con la tarea, Dora se ve obligada a permanecer con Josué en contra de su deseo y voluntad, la complicación de la tarea y el inicio de la prueba se suceden inmediatamente y casi se solapan. Los eventos se desarrollan de esta manera: Pedrão, el traficante de órganos, aborda a Dora en la estación. Motivada por la conversación, Dora,

engaña a Josué, le ofrece golosinas y lo lleva a la casa de Pedrão y Yolanda. Tras dejar al niño y recibir dinero a cambio, Dora compra un televisor. Sin embargo, la situación toma un giro cuando Irene, al darse cuenta de lo ocurrido, confronta a Dora sobre la naturaleza verdadera de Pedrão. Alarmada e indignada, Irene le advierte a Dora que Pedrão es un traficante de órganos y que lo que ha hecho es imperdonable. Consciente del grave error cometido, Dora decide rescatar a Josué. Ambos escapan de la casa de Pedrão, pero cuando este último se presenta de manera amenazante en la casa de Dora, la situación se vuelve aún más peligrosa. Dora no encuentra más opción que huir junto con Josué hacia el nordeste de Brasil. De nuevo, se trata de un desarrollo de considerable complejidad.

6. Complicaciones de la tarea, y presiones y resistencia en la prueba

La tarea se torna cada vez más compleja, y como resultado, el desafío al que el personaje principal se enfrenta se intensifica progresivamente. Emergen complicaciones que transforman la ruta planeada por el protagonista, así como información que modifica el transcurso de los eventos y las relaciones entre los personajes. Estas complicaciones, en general, son progresivas, conllevan nuevos riesgos, generan conflictos adicionales y pueden llevar al protagonista a renunciar a ciertas metas previamente establecidas. Las complicaciones constituyen el motor de la narrativa y ciertas distinciones pueden resultar útiles. En primer lugar, se deben considerar las complicaciones externas, relacionadas con la tarea, y cómo impactan directamente al protagonista (e indirectamente al personaje principal, en caso de ser diferente al protagonista). Al mismo tiempo, se deben contemplar las complicaciones internas, que aumentan la presión sobre el personaje principal. Por último, es importante tener en cuenta cómo se complican las relaciones entre el personaje principal y los personajes influenciadores. Al diseñar las complicaciones, es importante considerar los personajes cercanos al personaje principal y al antagonista que podrían verse involucrados en ellas. En la película, salvo la aparición salvadora de César, el evangelista y único aliado, no hay «enemigos» en el camino.

En Central do Brasil: Las complicaciones de la tarea y las presiones de la prueba ocupan la mayor parte de la película y ocurren durante el viaje. La tarea enfrenta obstáculos como la escasez de dinero, el rechazo de Dora hacia el niño, la imprecisión de la información sobre Jesús y el hecho de que Jesús parece cambiar de dirección con frecuencia. Las presiones de la prueba se incrementan, primero, con las dificultades de la tarea y, segundo, con las exigencias asertivas y directas de Josué hacia Dora, además de las demandas humanas que implica cuidar a un niño abandonado. Tanto las dificultades como las presiones van en aumento.

7. Momento decisivo de la prueba

Durante el momento más álgido de la crisis, el personaje principal se enfrenta a su propia identidad y se ve obligado a lidiar con su rasgo crucial. Esta crisis interna puede ser vista como una oportunidad para el cambio: algo tiene que morir, ya sea en su interior o en su exterior. Es posible que el personaje principal tome conciencia de las pérdidas y beneficios que ha experimentado al alimentar su comportamiento predeterminado. La crisis conduce a la exacerbación del dilema: el personaje principal aspira a alcanzar su meta, pero desea mantener su comportamiento predeterminado. Finalmente, toma una decisión, y deja a un lado, o no, su comportamiento predeterminado

En Central do Brasil: Dora se desmaya después de desahogar su rabia hacia Josué. Desde ese incidente, su relación con el niño se intensifica considerablemente. Se encuentra ante la difícil decisión de si mantener a Josué a su lado, ahora que ha descubierto una genuina conexión con él, o si es más beneficioso para él reunirse con sus hermanos. En un acto de altruismo sin precedentes, Dora opta por lo que considera más adecuado para Josué, a pesar de que podría no ser lo mejor para ella. . Observemos que la transformación final de Dora es paulatina y ocurre a lo largo de una secuencia en la que el personaje adquiere gradualmente conciencia de sus propias

emociones y de su relación con el niño; no existe un «momento de la verdad» específico que deba señalarse en el modelo.

8. Momento crítico de la tarea

La creciente complejidad de la tarea y la intensificación de la presión externa conducen al protagonista hacia una crisis que pone en entredicho la posibilidad de culminar la misión con éxito. El protagonista se encuentra en una situación complicada que lo conduce a un callejón sin salida, lo que supone el momento más difícil de la tarea.

En Central do Brasil: Josué y Dora finalmente encuentran la casa de Josué. Hablan con el dueño de la casa, quien les informa que Jesús ya no vive allí y añade que desapareció sin dejar rastro. Josué se muestra desolado. El clímax de la tarea no implica ninguna hazaña arriesgada ni enfrentamiento épico con un antagonista. Esto es natural, ya que lo crucial de la tarea, en muchos casos, es servir de soporte a la prueba, es decir, crear las circunstancias para que el personaje principal se ponga a prueba. Nuestra película de referencia ilustra este hecho a cabalidad.

9. Resultados de la prueba

El aspecto más importante de la historia es el resultado de la prueba, y la evaluación de dicho resultado se convierte en el elemento más relevante de la premisa que se quiere comprobar. A partir de esta premisa, se deduce que el hecho de que el personaje principal cambie o no cambie se percibe como algo positivo, negativo o indeterminado.

También es importante destacar cómo la presión ejercida por el influenciador crítico sobre el personaje principal para que cambie su comportamiento predeterminado afecta la relación entre ambos personajes y mostrar el desenlace de esta dinámica.

En Central do Brasil: Dora toma la decisión de alejarse de Josué por el bien del niño. Hace creer a Josué y a sus hermanos que su padre los mencionó a todos en la carta que escribió a sus hijos, deja una carta de despedida y aborda el autobús de regreso a Río de Janeiro. Con esta acción, Dora muestra un cambio profundo en su

personalidad: la Prueba ha servido para que, desde lo más profundo de su dolor, emerja una mujer transformada, capaz de sacrificarse por un niño necesitado, de mentir para beneficiar a otro y no a sí misma, y capaz de dar amor. Dora ha dejado su egoísmo atrás para dar paso al altruismo.

10. Finalización de la tarea

Es importante mostrar si el protagonista logra o no su meta, pues esto indica si la Tarea fue exitosa o no y, más allá de eso, si independientemente de esos resultados, consigue su objetivo global. Tal como ocurre en la vida real, hay tareas que no cumplen con sus metas inmediatas pero que, de todos modos, resultan exitosas en cuanto a los objetivos a largo plazo.

En Central do Brasil: Josué no logra encontrar a su padre; la búsqueda fracasa. El mayor valor de este hecho en la trama es el impacto emocional que causa en Josué y, especialmente en Dora, destacando el carácter esencialmente instrumental de la tarea. La trama suaviza la importancia de este hecho, mostrando el cariño y el interés de Moisés e Isaías por Josué como hermano que acaban de conocer.

11. Valoración de la prueba

La valoración del cambio o reafirmación de la identidad del personaje principal (positiva o negativa) manifiesta el tipo de circunstancias (positivas o negativas) que se manifestarán en la historia como consecuencia del resultado de la prueba. Esta valoración no es la única apreciación que representa la posición del autor frente al tema moral, pero constituye el soporte de la perspectiva personal que le imprimirás a tu exploración del tema moral.

En Central do Brasil: Dora renuncia a Josué. Por primera vez, ha sentido que la compañía del niño la hace feliz y la perspectiva de una "maternidad" súbita la animaba. Sin embargo, en beneficio de Josué, opta por manipular la situación con la lectura de la carta de Jesús y luego marcharse del pueblo a escondidas. En su carta de despedida, expresa su agradecimiento. Claramente, se ha

transformado positivamente. En la película, el carácter positivo de su transformación se muestra a través de una secuencia completa.

12. Valoración de la tarea

La tarea puede ser calificada como un éxito, un fracaso, o incluso un revés donde el fracaso se ve como un tipo de éxito, dependiendo de cómo el protagonista alcanza la meta y logra su objetivo global. Esta valoración surge de comparar los resultados obtenidos con los objetivos planteados.

En Central do Brasil: Josué no encuentra a su padre, pero sus hermanos lo acogen. La película presenta tanto el aspecto amargo de la situación, reflejado en la reacción de Josué, como el aspecto positivo de este desenlace, expresado en los comentarios de Dora en su carta. Este contraste construye una evaluación matizada del desenlace de la tarea, con carácter agridulce, mediante el contraste entre el fracaso en la búsqueda de la meta y el éxito en el logro del objetivo global.

13. Conclusiones

Las conclusiones constituyen el «cierre» de la historia (es optativo mostrarlas en la trama) y muestran directa o metafóricamente la premisa moral y la premisa ideológica de la historia. Dichas conclusiones proporcionan una perspectiva sobre los valores de la existencia y de la vida en sociedad que se transmite al lector o espectador al concluir la obra.

En Central do Brasil: Dora se separa de Josué y toma el autobús de regreso a Río de Janeiro. La conclusión enfatiza la relación entre ambos y le da preponderancia a la historia de amor. Es importante señalar que estructuralmente la conclusión jerarquiza los diferentes recorridos que ha tenido la trama: la historia de Dora, en primer plano, y su transformación; la «historia de amor» entre Dora y Josué, y su desenlace; y el recorrido contextual de un Brasil inmenso, como telón de fondo. **Central do Brasil** muestra una rigurosa organización estructural.

En el transcurso de esta recapitulación de la aplicación del modelo de la estructura profunda en su versión simplificada a la película **Central do Brasil**, he subrayado algunos comentarios que muestran las variaciones entre las descripciones que se ajustan a las fases del modelo y las descripciones de los eventos tal como aparecen en la trama final, según la lectura del guion original de la película y la película como texto definitivo de la obra.

La conclusión que se puede extraer al comparar la diferencia entre la estructura profunda y la estructura final de la obra es obvia, y no concierne únicamente al uso de mi modelo, sino que puede ser atribuida a cualquier modelo: que la estructura de la historia y la estructura final son distintas, que los modelos narrativos solapan dos estructuras y, como he mencionado tantas veces en la primera parte de este libro, simplifican la estructura de la obra. Es lo que afirmaba Meir Sternberg en su tiempo, al analizar la aplicación de la pirámide de Freytag al análisis literario y que aquí subrayo: *lo que Freytag y sus seguidores no tienen en cuenta es que el orden cronológico en el que ocurren los eventos no necesariamente tiene que coincidir con el orden en el que se comunican al lector.*

De este hecho podemos extraer una conclusión operativa. Para generar los núcleos de la obra pueden ser de ayuda modelos como el de la estructura profunda y muchos otros modelos (en el Apéndice A proporciono mi versión del modelo clásico adaptado según mi enfoque, y en el Apéndice B una lista de 27 modelos de otros autores).

Es que hacer notar, sin embargo, que con ningún modelo ya creado o por crear se logrará establecer un esquema universal que dé cuenta de las infinitas maneras de realizar una tarea, ni de las incontables maneras de llevar a cabo una prueba, que es, en el fondo, de lo que tratan la mayoría de las historias que contanmos.

Como también lo hemos mencionado, la finalidad de darle estructura a una historia, es la de inscribir los eventos en una cierta lógica que nos resulta universal. En ese sentido, desempeñar una tarea con ciertos objetivos y mediante determinadas acciones, es lo que venimos haciendo los seres humanos (y el resto de los seres vivos) desde que hay vida en el planeta. Y tal parece que esas

acciones se producen en una secuencia más o menos estructurada: eso lo estudia la ciencia y lo ha estudiado exhaustivamente la filosofía de la acción.

Ponerse a prueba, por otro lado, que es una manera de encontrarle sentido a nuestra existencia frente a lo que nos rodea, parece ser no solamente una tendencia universal que se expresa en variadísimas actividades humanas, sino un aspecto constituyente del ser, tal como lo atisban algunos defensores del realismo volitivo.

Para generar los núcleos intermedios, por tanto, podemos recurrir a herramientas formales de variado tipo y, simultáneamente, hacer uso de algunos o varios de los modelos mencionados. Por ejemplo, el uso de los programas narrativos, que hemos mencionado a propósito de la estructura de la historia, puede ser de gran utilidad frente a la necesidad de crear acciones o núcleos externos a partir de la estructura profunda.

Uso de los programas narrativos para la creación de núcleos intermedios

Los programas narrativos nos pueden ayudar, por ejemplo, para el desarrollo de la fase de las complicaciones y resistencias en nuestro modelo de la estructura profunda, lo que en los modelos tradicionales suele llamarse el segundo acto. Recordemos que la segunda fase de un programa narrativo se refiere a la adquisición de competencias por parte del sujeto. Esto es equivalente a decir que, para alcanzar su meta, el protagonista tiene que hacerse competente, es decir, adquirir los poderes y conocimientos necesarios para cumplir su cometido. En la práctica, esto puede llevar al escritor a plantearse las siguientes preguntas:

1) ¿Qué competencia física necesita el personaje para lograr su meta?
2) ¿Qué conocimientos necesita para lograr su meta?

Veamos ejemplos que permiten aclarar cómo se generan los núcleos narrativos a partir de este modelo.

Supongamos que estamos escribiendo una película sobre un hacker que acosa a una mujer a través de todos los dispositivos electrónicos en la casa de la mujer, algo similar a lo que sucede en la película **Ratter** dirigida por Branden Kramer (2015). Supongamos también que, en nuestro trabajo de escritura, tenemos que encontrar acciones entre los núcleos definidos por «ser acosado por un hacker» y «liberarse del acoso». Quizás podríamos interpolar algunas acciones haciendo uso del mecanismo de adquisición de competencia, según se entiende en el contexto de los programas narrativos, de la siguiente manera:

Núcleo Inicial: La protagonista descubre que está siendo acosada por un hacker quien ha accedido a información privada y comienza a manipular su vida digital, lo que causa estragos en su trabajo y relaciones personales.

Identificación de Competencias Necesarias:
- Técnicas de Seguridad Personal: La protagonista necesita aprender saber cómo resguardar su casa y cómo defenderse de posibles ataques personales del hacker.
- Técnicas de Seguridad Informática: La protagonista necesita aprender cómo proteger mejor sus dispositivos y cuentas en línea.
- Conocimientos Legales: Entender las leyes sobre privacidad y ciber-acoso para saber cómo proceder legalmente contra el acosador.
- Resiliencia Psicológica: Fortalecer su capacidad para manejar el estrés y la ansiedad causados por el acoso.

Búsqueda de Conocimiento y Aliados:
- Asesoramiento de Expertos: La protagonista debe buscar la ayuda de alguien experto en seguridad cibernética que le enseñe cómo mejorar la seguridad de su información personal y cómo rastrear al acosador.
- Apoyo Emocional: La protagonista podría unirse a un grupo de apoyo para víctimas de ciber-acoso, donde aprende técnicas

de manejo del estrés y recibe apoyo emocional.

Aplicación y Prueba de Competencias:
- Implementación de Medidas de Seguridad: La protagonista aplica las técnicas aprendidas para fortificar sus cuentas y dispositivos, frustrando algunos de los intentos de intrusión del hacker.
- Encuentros Directos (Digitales): A medida que gana confianza, podría confrontar al acosador en el espacio digital, utilizando herramientas y estrategias aprendidas para desalentar y desanimar al hacker.

Confrontación Legal y Técnica:
- Acciones Legales: Con suficiente evidencia recopilada y un mejor entendimiento de sus derechos, la protagonista podría tomar acciones legales contra el acosador.
- Confrontación Final: Usando todo lo aprendido, la protagonista podría identificar al acosador y bloquear completamente su acceso, utilizando medidas técnicas avanzadas que aseguran su seguridad digital.

Es claro que este ejemplo solo explora una vía entre todas las que podemos imaginar. Entre las incontables que existen, otra vía partiría de la necesidad por parte de la protagonista de adquirir las competencias para enfrentarse físicamente a la amenaza del hacker, lo cual presupondría la consideración de otras habilidades tanto pragmáticas como cognitivas.

Miremos otro ejemplo. Supongamos ahora que tenemos una trama sobre un robo a un banco, donde el primer núcleo trata sobre la planificación del robo y el último sobre la ejecución. Entonces tenemos que diseñar las acciones bajo el requerimiento que tienen en común las películas del cine de atracos, como por ejemplo **Inside Man** de Spike Lee (2006). Un posible desarrollo entre muchos, sería:

Núcleo Inicial: El grupo protagónico decide cometer un atraco.

Identificación de las Competencias Necesarias:
- Técnicas: Como hackear sistemas de seguridad, manejar dispositivos de corte para abrir cajas fuertes, o técnicas avanzadas de conducción para la huida, manejo de herramientas pesadas como sopletes o taladros que son capaces de romper las barreras de protección de las bóvedas de seguridad.
- Psicológicas: Como adquirir o perfeccionar la capacidad de mentir bajo presión, manejar el estrés extremo, o la toma de decisiones rápidas y efectivas en situaciones críticas.
- Físicas: Habilidades para el manejo de armas, el combate cuerpo a cuerpo en caso de enfrentamientos o la capacidad para realizar esfuerzos físicos prolongados.

Entrenamiento y Preparación:
- Aprendizaje y práctica: Actividades prácticas mediante las cuales los personajes aprenden y practican estas habilidades. Esto puede incluir la intervención de expertos en seguridad capaces de transmitir conocimientos sobre cómo neutralizar alarmas, o sesiones intensivas donde practican el escape bajo diferentes escenarios simulados.

Pruebas de Competencia:
- Desafíos menores antes del evento principal: Antes del robo, los personajes podrían enfrentarse a pequeñas pruebas donde aplican sus nuevas habilidades, como robar algo menor para probar las tácticas de escape o hackear un sistema menos importante para asegurarse de que sus habilidades técnicas son suficientes.

- **Demanda de competencias adicionales**: En el proceso de adquisición de las competencias, obstáculos de cualquier índole, ya sean prácticos o emocionales, pueden demandar

nuevas competencias- El modelo facilita la exploración de las herramientas de poder o de saber adicionales que se requieren para alcanzar la meta.

- Aplicación en la ejecución del robo: Durante la ejecución, todas estas competencias adquiridas se ponen a prueba en el escenario real.

Hemos sido testigos de la productividad del modelo y de su carácter iterativo: la búsqueda de competencias puede realizarse indefinidamente cada vez que el advenimiento de un obstáculo demande nuevos saberes y poderes.

Modelo del duelo de Kübler-Ross

Otros modelos nos facilitan la creación de núcleos internos, también desde una lógica que atiende a una dinámica generativa y no al cumplimiento de una serie de pasos fijos. Por ejemplo, si quisiéramos desarrollar el arco emocional de Dora en **Central do Brasil** (los núcleos internos), podríamos echar mano al modelo del duelo de Kübler-Ross, un modelo desarrollado por la psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross en 1969 que describe las cinco etapas emocionales por las que pasan muchas personas cuando enfrentan una pérdida significativa, especialmente la muerte de un ser querido. Así explicaríamos la evolución emocional de Dora con el siguiente esquema:

- **Negación:** Inicialmente, Dora niega su necesidad de conexión y afecto, viviendo una vida desapegada y egoísta, y refleja su negativa a enfrentar el dolor causado por el abandono de su padre.

- **Ira**: Su rabia se manifiesta en su comportamiento distante y a veces cruel hacia los demás, incluyendo a Josué. Esto puede ser visto como una respuesta a su dolor no resuelto por el abandono de su padre, que inicialmente se manifiesta como ira hacia las circunstancias de su vida y hacia quienes la rodean**.**

- **Negociación:** A lo largo de la película, Dora empieza a negociar internamente sus sentimientos y comportamientos a medida que viaja con Josué. Dora comienza a reconsiderar su vida y las decisiones que ha tomado, quizás con la esperanza inconsciente de «corregir» su situación emocional.

- **Depresión:** A medida que la realidad de su soledad y sus errores se hacen más palpables, Dora muestra signos de tristeza y arrepentimiento, particularmente en momentos de silencio y reflexión sobre su vida y las elecciones que ha hecho.

- Aceptación: Finalmente, Dora acepta no solo el amor que sintió por su padre, sino también su capacidad para cuidar y amar a otros, lo que se evidencia en su decisión de dejar a Josué con su familia, un acto de amor y sacrificio que contrasta fuertemente con su personalidad al inicio de la película.

Las técnicas revisadas nos permiten no solo crear los eventos externos e internos de la historia, sino también ajustar la lógica de la historia y las relaciones de causa y efecto. Una vez que contamos con una estructura de núcleos sólida, verosímil y consistente, pasamos al diseño de la trama.

ETAPA 4: ESTRATEGIAS DISCURSIVAS O CÓMO TRAMAR LA OBRA

Una vez creados los núcleos, es momento de establecer el orden definitivo de los acontecimientos en la obra, el punto de vista narrativo y llevar a cabo las estrategias de revelación y ocultamiento de las informaciones pertinentes de la historia. Es decir, es el momento de llevar a cabo lo que podríamos denominar el «entramado» o la construcción de la trama. Las siguientes herramientas nos permiten refinar nuestras estrategias para el diseño de la escaleta, la redacción del argumento y, sobre todo, la escritura de la obra.

Los preliminares

Como en el amor, también la seducción del lector por el guionista necesita preliminares. Esta preparación para el disfrute de la historia suele llamarse, en los modelos convencionales que hacen de la estructuración de la historia y de la construcción de la trama una única operación (contra el hecho probado de que son dos actividades distintas), el «Acto I» de un guion o una novela. En el «Acto I» —como en los prolegómenos del amor—, sabemos algo de en qué nos estamos metiendo, intuimos por qué nos involucramos con otra persona y nos hacemos una idea de aquel por el que estamos dispuestos a gozar o a sufrir. A veces, también, llegamos a conocer algunos antecedentes de la persona, aunque en ocasiones nos llevemos sorpresas. La exposición, en fin, nos da la medida del riesgo inicial, nos anticipa cuánto estamos exponiendo nuestro corazón y nuestro cuerpo..

Algunas obras ofrecen historias genuinas, pero carecen de la necesaria preparación emocional que puede brindar un buen «Acto I», si pensamos la obra de esa manera. Son historias que pretenden colocar repentinamente al lector o al espectador frente a los contratiempos que sufre un personaje cuando se le ve enfrentado a una circunstancia adversa «impactante». Pero si el escritor olvida que a nadie le interesa lo que le pasa a la gente desconocida, por muy interesantes que sean las circunstancias, el efecto es efímero: lo que te pasa a uno mismo siempre es una historia, lo que pasa a los demás suele ser percibido como anécdota o como una noticia. Las circunstancias son solo eso: circunstancias. Tal como dijo Alfred Hitchcock, nadie se conmueve en una película solamente porque una bomba haga saltar en pedazos un autobús cargado de pasajeros. O porque una mujer sea seducida por otra mujer en un ascensor. O porque un niño descubra un elefante en la ducha, o porque una anciana sea degollada al pie de un semáforo. Es posible que cada una de estas situaciones sorprendan, pero es poco probable que alguna de ellas nos conmuevan hondamente. Para que algo le duela a uno de una persona, tiene que conocer algo de esa persona: compartir algo de sus anhelos, comprender algo de sus temores, saber que ese alguien es como uno y que su fragilidad es un poco la de uno mismo. Cuando el escritor no presenta al personaje y da por sentado que el público ya debe conocerlo, lo que se revela es cuánto el narcisismo del guionista ha tomado el control de la escritura.

El escritor narcisista no le presenta el personaje que todo el mundo conoce, ya que siente que el personaje es su alter ego. La lógica del narcisismo suele producir razonamientos como: «¿Cómo no va a saber el lector que estoy hablando de un hombre sufrido?» (o de un adolescente incomprendido, o de una artista popular acosada por las exigencias de una sociedad cosificada). El escritor narcisista o neófito parece razonar: como todo el mundo sabe de qué estoy hablando («estoy hablando de mí»), no es necesario que me demore haciendo una introducción.

Con todo esto no quiero decir que todos los guiones y novelas deban presentar a sus personajes en las primeras páginas (o en las primeras 10 páginas); hay incontables maneras de presentar al

personaje. Inspirado en la lectura del libro de Meir Sternberg **Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction,** el conocido teórico David Bordwell se ha ocupado de describir algunas de las modalidades de la exposición.

Vale la pena recalcar, una vez más, que una historia no es únicamente una cadena de circunstancias, sino la crónica de lo que le sucede a un personaje cuando se ve afectado por ciertas circunstancias. El personaje tiene una cierta esencia que debe ser transmitida en el guion o en la novela, al comienzo o en el medio, antes o después; eso depende de las estrategias y del género. Lo que nunca funciona cuando se escribe es pensar que lo «obvio» —que resulta ser aquello que el escritor conoce y da por sentado— no necesita presentación. Como en el amor, quien dispara prematuramente puede tener la improbable suerte de dar en el blanco. Pero la mayoría de las veces, yerra el tiro, pierde la presa o recibe una cachetada.

El suspenso

Existen otros recursos potencialmente muy provechosos, pero subutilizados, que permiten estudiar las estrategias que podemos utilizar como escritores en el manejo de la información que le damos a los lectores y espectadores. Algunos de esos recursos provienen de estudios literarios, pero han sido divulgados por un autor que se ocupa del cine y a quien ya mencionamos: David Bordwell. Las categorías que vamos a exponer aquí provienen de su obra fundacional **Narration on the fiction film** (*La narración en el film de ficción*) y las voy a resumir a continuación:

- **El espectador**: Bordwell, en primer lugar, define el espectador como una entidad teórica. Lo que afirma el autor sobre el espectador, puede aplicarse sin mayor problema a una entidad similar, referida a la escritura de novelas, que podría llamarse el «lector». Por «espectador» Bordwell entiende una *entidad hipotética capaz de ejecutar las operaciones relevantes que permiten construir la historia a partir de la representación que de ella hace el filme*.

- **Teoría Constructivista de la Actividad Psicológica**: Para Bordwell siguiendo a Meir Sterngberg, la aproximación teórica que mejor explica cómo construimos historias cuando vemos una película (o cuando leemos una novela) es la teoría constructivista de la actividad psicológica debida al médico y físico alemán Hermann von Helmholtz. De acuerdo con esta aproximación de Helmholtz, el organismo construye los juicios perceptivos sobre la base de inferencias inconscientes. La percepción es un proceso de comprobación activa de hipótesis que, de manera anticipatoria, prefigura expectativas sobre el objeto percibido. Esto quiere decir que, cuando leemos o vemos una película, cada vez que obtenemos una información, nuestra mente activamente se anticipa a realizar inferencias y formular hipótesis.
- **Formación de hipótesis**: La elaboración de hipótesis es guiada por acumulaciones organizadas de conocimientos llamadas esquemas. La mente de nuestros lectores o espectadores funciona como un gran reservorio de esquemas a los cuáles ellos recorren en el momento de «construir» la historia con base en los datos que les proporcionamos. Este fenómeno de la visión de un filme (o la lectura de un guion o de una novela) es un proceso psicológico dinámico que manipula una variedad de factores. A saber:

    - **Capacidades perceptivas**: Debido a que el cine es un medio que depende de ciertas particularidades de nuestro aparato visual. Algo similar podría decirse de la lectura.
    - **Experiencia previa y conocimiento**: Al ver un filme (o al leer una novela), utilizamos esquemas derivados de nuestras transacciones con el mundo cotidiano, con otras obras de arte, otros filmes y otras obras.
    - **El material y la estructura de la obra**: El filme ofrece estructuras de información que le son específicas: un sistema narrativo y un sistema estilístico. También el cuento y la novela.a continuación:

- **Comprensión narrativa**: El espectador, al ver un filme, como el lector, al leer una novela, asume como objetivo cognoscitivo central la construcción de una historia más o menos coherente. Algunas investigaciones han demostrado que para comprender un relato, el perceptor (lector, escucha, espectador) lleva a cabo diversas operaciones:

    - Cuando una información importante no aparece, el perceptor la infiere o formula hipótesis (adivinanzas) con relación a ella. Esto sucede, por ejemplo, cuando, de manera intencional, omitimos una información y exigimos a nuestros lectores o espectadores que «adivine» lo que sucedió. En **Rear Window** de Hitchcock, Jeff observa a su vecino Thorwald salir repetidamente de noche con una maleta. La película no muestra qué hace Thorwald, ni revela el contenido de la maleta, sino que hace que el espectador infiera qué podría estar relacionado con la desaparición de su esposa. En **Central do Brasil**, en las dos oportunidades en al que Josué desaparece de la vista de Dora, el espectador debe formular hipótesis acerca de su paradero. Esta técnica hace que el público teja una narrativa basada en suposiciones.

    - Si los elementos que conforman la historia aparecen desorganizados anacrónicamente, el perceptor trata de arreglar dichos eventos en forma secuencial. Esto sucede, por ejemplo, con la película Pulp Fiction de Quentin Tarantino. Pareciera que la premisa «aristotélica» según la cual las acciones se desarrollan de acuerdo con un patrón determinado, vale para las historias (para el «que» de lo que contamos y no necesariamente para el «cómo» lo contamos).

    - El perceptor busca establecer relaciones causales entre los acontecimientos, bien sea retrocediendo en la historia, bien sea anticipándose en ella. En **La chica del tren** de Paula Hawkins, la narración fragmentada y no cronológica

obliga a los lectores a reconstruir activamente la secuencia de eventos. Diferentes perspectivas y marcos temporales dispersan información clave, y hacen que el lector deba anticiparse y retroceder constantemente para entender las motivaciones y causas detrás de los acontecimientos. Este procedimiento, en una variante mínima, ocurre en **Central do Brasil** durante la primera «desaparición» de Josué. Dora asume que ha logrado deshacerse del niño, solo para descubrir poco después que Josué ha comprendido su estratagema y aún permanece con ella.

- El espectador asiste a un filme (y el lector se prepara para leer un guion o una novela) preparado para concentrar su energía en la construcción de una historia y aplica conjuntos de esquemas derivados del contexto y de su experiencia previa, que le permiten determinar, qué pasa, cuándo, dónde y por qué pasa. Por ejemplo, en El Código Da Vinci de Dan Brown, los lectores aplican su conocimiento previo sobre thrillers y misterios históricos al sumergirse en una trama llena de enigmas artísticos y conspiraciones religiosas. Este bagaje ayuda a descifrar acertijos, entender los movimientos de los personajes, y anticipar la resolución de los misterios.

Esquemas

En las obras de ficción, como ya mencionamos, los lectores o espectadores no abordan nuestra obra desde una condición de «tabula rasa», sino que lo hacen utilizando «mapas» o «diccionarios» previamente adquiridos. Para caracterizar estos «mapas», conocidos como «esquemas», Bordwell se apoya en los hallazgos del psicólogo Reid Hastie (en **Schematic Principles in Human Memory**), para distinguir entre los diversos tipos de esquemas a los que puede recurrir el perceptor.

- **Esquemas prototípicos**: Permiten identificar individuos particulares entre una clase preestablecida (el ladrón, los

amantes, la época de la depresión en los EEUU, etc.). Cuando hacemos uso de arquetipos y modelos en la construcción de nuestros personajes, estamos, consciente o inadvertidamente, el uso de este tipo de esquemas por parte del espectador. En **Central do Brasil**, los personajes de la maestra jubilada, la madre soltera, el ratero de la estación de trenes y el mafioso que controla el poder local son construcciones que obedecen a esquemas prototípicos.

- **Esquemas formato o de patrón**: Marcos presupuestos en nuestra cultura para un contenido particular, de los cuales, el más extendido, es aquel que supone, para toda historia, una estructura que secuencialmente presenta: una introducción y descripción de personajes, el establecimiento de los objetivos, la lucha por alcanzarlos, los resultados de la lucha y la resolución. Los «paradigmas» revisados en este libro son esquemas formato. Demás está decir que los formatos disponibles para el perceptor suelen variar de acuerdo con variables un sinnúmero de variables sociales e históricas.
- **Esquemas procesales**: Protocolos operacionales dinámicos que adquieren y organizan dinámicamente la información. Se hacen evidentes en la formación de nuevos esquemas una vez que un contenido particular no se ajusta a los esquemas-formato conocidos. Algunos de estos esquemas fueron estudiados por los formalistas rusos con el nombre de motivaciones. Los esquemas procesales son los que organizan nuestra «lógica» cuando aplicamos un patrón, o cuando intentamos «romper» un patrón.

Motivaciones

Las motivaciones son los procedimientos mediante los cuales el espectador o lector justifica la presencia de un elemento textual dado en el texto, o aquellos por los que nosotros, los escritores, justificamos un elemento en nuestra historia o trama. Existen varios tipos de motivaciones:

- **Motivación realista**: Está referida a la plausibilidad de los hechos según una concepción relativa a la causalidad de los hechos en el mundo. Es la motivación más entendida, y la que lleva a que cualquier ser humano construya una historia y le resulte lógica. Nos parece que un evento puede aparecer en la historia que estamos forjando porque «así sucede en la vida». **Central do Brasil** está claramente construida sobre la base de una motivación realista.
- **Motivación composicional**: justificación del material percibido en términos de las necesidades de la historia. Apelamos a ella como escritores cuando «sentimos que hace falta que cierre la historia». También el perceptor justifica un evento en términos de la motivación composicional cuando acepta que «hacía falta para que la historia quedara redonda». En **Central do Brasil**, hay una hermosa secuencia que muestra a Dora y Josué mirando, desde espacios distintos, la fotografía que se tomaron juntos. Ambos rebosan de amor y nostalgia. Esta escena se sustenta en una motivación composicional y es menos sólida en términos de motivación realista.
- **Motivación transtextual**: En el caso de los géneros, dentro de cada uno de los cuales se espera un cierto tipo de contenidos (los propios del western, del musical, etc.). En otras palabras, cada género incluye su lista aceptada de justificaciones que resultan indiscutibles tanto para el escritor como para el perceptor. Los acontecimientos en **Central do Brasil** se inscriben en el género del drama y, de manera natural, utilizan los recursos propios de este género.
- **Motivación artística**: Que justifica la presencia de algún material en términos de su propia existencia (porque es formalmente «bello» o «poético»), independientemente de su justificación en términos de la verosimilitud realista. Toda la secuencia de las festividades religiosas, en la segunda mitad de Central do Brasil, con su presentación casi coreográfica, se justifica por una motivación artística.

Historia / Trama (Syuzhet)

Bordwell toma del crítico israelí Meir Sternberg la distinción entre fábula y Syuzhet. La palabra «fábula» deriva del latín «fabula», que significa cuento o narración. En la teoría formalista rusa, la fábula se refiere a la secuencia cronológica y completa de eventos tal como sucedieron en el mundo de la historia. Incluye todos los elementos, tanto los presentados directamente al lector o espectador como los inferidos o los que se presuponen. La fábula es la reconstrucción mental que hace el lector o espectador de los eventos «reales» que tuvieron lugar en el mundo fabulado e incluye detalles que podrían no estar explícitos pero que son necesarios para la comprensión total de la historia. Por otro lado, «Syuzhet» viene del ruso («сюжет»), y se puede traducir como «trama» o «intriga». Este término se refiere a la forma en que se organiza y presenta la narración o el relato. El Syuzhet es la estructura y el ordenamiento específico de los eventos tal como se revelan al lector o al espectador, lo que incluye la selección de eventos que el autor decide mostrar, el orden en que se presentan, así como las técnicas narrativas utilizadas como flashbacks, perspectivas múltiples, narradores no confiables, entre otros. El Syuzhet es, por lo tanto, el producto de la manipulación artística de la fábula para crear efectos estéticos, emocionales o reflexivos en el público. Traduciré Syuzhet como «trama» y no como «argumento», tal como aparece, a mi juicio inapropiadamente, en la traducción más conocida del libro **Narration on the fiction film** al español. A Partir de algunas categorías formuladas por Sternberg en su libro **Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction,** dedicado al análisis de las estrategias narrativas en autores como Homero, Jane Austen y Balzac, Bordwell postula las ideas que resumo a continuación.

Curiosidad y suspenso

De acuerdo con Bordwell, en la teoría de Sternberg, la retención de información en la trama induce al espectador a formular diversas hipótesis. Una hipótesis puede referirse a acciones pasadas no especificadas en el texto, conocidas como «hipótesis de curiosidad». Por otro lado, una hipótesis de suspenso anticipa eventos futuros.

Las hipótesis pueden variar en probabilidad, desde muy probables hasta completamente improbables, y en exclusividad, desde alternativas binarias hasta conjuntos mixtos. Estas categorías nos permiten comprender cómo las películas y las novelas guían y limitan la actividad del espectador.

Existen diferentes niveles de prueba de hipótesis. Las suposiciones e inferencias manejan el procesamiento «microscópico» (el de las escenas), pero en puntos críticos de la trama, se espera que ocurran eventos particulares. A lo largo de las escenas, las hipótesis se clarifican: ¿el personaje hará una cosa o la otra? Una «macro-expectativa» más indefinida pero significativa puede extenderse a lo largo de toda la película.

La narración, a través de la trama, puede influir en estos niveles, por ejemplo, ciertas partes de la historia que no son cruciales para la narración principal o las hipótesis a largo plazo sobre eventos significativos. Por ejemplo, en una película o novela, las transiciones entre escenas o subtramas menores (lo que Roland Barthes llama «catalizadores») podrían recibir menos peso narrativo o tiempo en pantalla para enfatizar secuencias de acción más grandes y críticas (los núcleos). Al reducir el detalle o la duración de estos segmentos de menor importancia, la trama puede resaltar y construir más efectivamente el suspense alrededor de momentos clave o decisiones que son fundamentales para el desarrollo de los personajes o el desenlace de la historia.

Las hipótesis también varían en precisión según su ubicación en el texto: son más «abiertas» al inicio y algunas permanecen implícitas a lo largo del texto y nunca se contradicen.

El énfasis principal en la formación de hipótesis es el suspenso, es decir, anticipar y evaluar las probabilidades de eventos narrativos futuros. Cuando una acción confirma una hipótesis ya verificada, es redundante y no desencadena una gama completa de anticipación de nuevas hipótesis. Sin embargo, cuando la acción presentada es inesperada, desencadena la necesidad de ajustar nuestras expectativas. Además, la naturaleza secuencial de la narrativa hace que las partes iniciales de un texto sean cruciales para el establecimiento de hipótesis.

Bordwell, recurriendo a Sternberg, hace uso del término «efecto de primacía» para describir cómo la información inicial establece un marco de referencia al que la información subsiguiente se subordina tanto como sea posible. Un personaje inicialmente descrito como virtuoso tiende a ser considerado así incluso frente a evidencia contraria; la hipótesis inicial se modifica pero no se desecha a menos que aparezca evidencia muy fuerte.

En el nivel local, una hipótesis puede validarse o invalidarse, lo que es normal en seguimiento de la narración por parte del lector o espectador. Pero cuando una acción narrativa significativa está en juego, la información suele retenerse durante un intervalo más largo. Este retraso es esencial para la estructura narrativa, ya que la narrativa se desenvuelve en el tiempo y el cumplimiento de nuestras expectativas puede demorar de acuerdo con la estrategia del autor.

Procedamos a sintetizar y comentar la interpretación que hace Bordwell del trabajo de Sternberg.

Principios que relacionan la trama a la historia

1. Lógica narrativa: La trama interviene facilitando o dificultando las relaciones causales o de paralelismo de la historia, es decir, manifestando o no los encadenamientos lógicos-causales de los eventos narrados. Eso quiere decir que, como escritores, tenemos la facultad de reforzar la lógica causa-efecto de la historia cuya estructura profunda diseñamos, de acuerdo con nuestra estrategia narrativa. En un polo, se encuentra la posibilidad de hacer que la trama manifieste toda la información que se necesita para las manifestaciones causales de la historia, en el otro extremo, la trama puede omitir esta información y oscurecer o hacer ambigua la lógica de la historia. Claramente, esta decisión depende, tanto de la estrategia individual del autor, como de las exigencias del género. Un drama como **Central do Brasil**, por ejemplo, enfocado en la búsqueda de una persona cuyo paradero es desconocido, resalta las relaciones de causa-efecto. En el otro extremo, un filme como **Perfect Blue** de Satoshi Kon (1997), centrado en la ambigüedad entre los eventos objetivos de la historia y las percepciones

distorsionadas del personaje principal, dificulta las relaciones lógico-causales. La selección, en cualquier caso, debe obedecer a claros asuntos estratégicos, y no a meros «efectos espectaculares».

2. Temporalidad: La trama altera la temporalidad de la historia, en los aspectos muy bien estudiados por Genette del orden, la duración y la frecuencia. Dejando a un lado el hecho de que la mayoría de los modelos planteados por los manuales de escritura presuponen un ordenamiento cronológico de la obra, debe ser claro para el escritor que el ordenamiento final de la trama debe obedecer a motivos estratégicos. Hay que tomar en cuenta, por ejemplo, que el orden cronológico facilita la comprensión de la lógica causal (suele ser más «fácil»), mientras que la alteración del orden, la dificulta (suele ser más «difícil») Es de hacer notar, adicionalmente, que el cambio del orden presentación de los acontecimientos en la trama, no solo produce «efectos» de «forma», sino que incide en la significación. El manejo de la temporalidad, por tanto, debe ser cónsono con la estrategia general del autor de cara al lector o espectador. Un drama como el desarrollado en **Central do Brasil**, centrado externamente en la búsqueda de un niño huérfano de su padre ausente, e internamente en el profundo proceso de transformación emocional de una mujer madura, se narra mejor cuando la temporalidad cronológica acompaña la evolución emocional de los personajes.

3. Espacio: La trama establece el espacio desde el cual se reconstruye el espacio general de la historia. De nuevo, se trata de escoger la solución estratégica que sea conveniente, por ejemplo, un filme como **La zona de interés** de Jonathan Glazer (2023), cuenta la historia del comandante nazi Rudolph Höss desde su casa de que colinda con el campo de concentración de Auschwitzm y omite lo que sucede dentro del campo de concentración mismo, y el horror del campo solo es atestiguado por la banda sonora. La reconstrucción del espacio general de la historia sería muy distinta si la trama incluyera el campo de concentración como lugar plenamente representado. En **Central do Brasil**, la elección estratégica de los espacios en la trama es evidente: contrasta la

aturdidora congestión de la metrópolis, repleta de individualidades solitarias, con la silenciosa vastedad de la provincia, modesta y espiritual.

4. Tácticas de construcción del Syuzhet (o trama)

Las tácticas comprenden las siguientes variables:

- **La cantidad de la información sobre la historia que está contenida en la trama puede variar:** Una obra «convencional» suministra una cantidad «normal» de información («normal» con relación al género) pero esa cantidad de información puede oscilar entre momentos en que trama suministra demasiada información y trama luche «sobrecargada», y momentos en los que la trama escatima la información pertinente y se presenta enrarecida. Hay que hacer notar que los distintos géneros manejan tipos de tramas muy distintas, el melodrama suele hacer uso de tramas sobrecargadas (**María Candelaria**, de Emilio Fernández, 1943), mientras que el thriller suele recurrir a tramas enrarecidas (**Memento** de Christopher Nolan). Un drama como **Central do Brasil** hace uso de una trama «normal» en términos de la cantidad de información suministrada.
- **El grado de pertinencia que es atribuirle a la información presente**. La trama puede suministrar información más o menos adecuada para la construcción de la historia o, por el contrario, solazarse en el desarrollo de aspectos laterales, en digresiones que no contribuyen con dicha construcción. Esta es la distancia que hay entre un filme como **Central do Brasil** y una película como **Inland Empire** de David David Lynch (2006).
- **Las correspondencias formales entre la presentación del syuzhet y los datos de la fábula**: Esta correspondencia se rige por las operaciones de selección y composición. La primera implica el establecimiento de lagunas u omisiones. La segunda da lugar a efectos de composición. Revisemos cada uno de estos aspectos.

Omisiones: Se pueden clasificar de acuerdo con tres ejes. A saber:

- **Las omisiones pueden ser transitorias o permanentes**: Cuando omitimos informaciones debemos tomar en cuenta si, con ello, deseamos abrir una intriga en el espectador que genere una curiosidad perentoria en el lector o espectador (y alguna dosis de inestabilidad emocional en el mismo que estará a la espera de satisfacer su curiosidad), o si más bien buscamos dejar una curiosidad abierta. En **Nueve Reinas**, dirigida por Fabián Bielinsky en 2000, la revelación de la información contenida en una larga omisión transitoria tiene un impacto devastador en Marcos, el personaje principal. Hacia el final de **Inception**, por el contrario, Christopher Nolan deja a los espectadores sin una respuesta clara sobre si el protagonista, Dom Cobb, está viviendo en la realidad o todavía está dentro de un sueño. En **El Ángel Exterminador** de Luis Buñuel (1962), se presenta una omisión permanente cuando nunca se explica por qué los invitados no pueden abandonar el área de la casa en la que se desarrolla la historia. Ya mencionamos las omisiones transitorias referidas a la desaparición momentánea de Josué en **Central do Brasil**.
- **Las omisiones pueden ser difusas o focalizadas**: Las omisiones pueden ser difusas o focalizadas: las difusas permiten ser rellenadas con cualquier elemento que se ajuste a la narrativa, mientras que las focalizadas requieren un evento específico para su resolución. En la serie **Lost**, las omisiones difusas permiten múltiples interpretaciones sobre los misterios de la isla. En **The Prestige**, basada en la novela de Christopher Priest, una omisión focalizada se centra en el secreto del truco de magia, que requiere una revelación específica al final para «cerrar» la trama. Las omisiones recién comentadas de nuestro filme de referencia son focalizadas.

- **Las omisiones pueden ser destacadas o disimuladas**: Las omisiones pueden ser difusas o focalizadas: La trama puede resaltar o disimular una omisión. En el primer caso, como ocurre en **El Código Da Vinci** de Dan Brown, la omisión destacada sobre el secreto del Santo Grial despierta la curiosidad del lector. En el segundo, como sucede en el filme **The Sixth Sense** de M. Night Shyamalan (1999), la trama oculta habilidosamente un detalle crucial sobre el personaje de Bruce Willis, y prepara el terreno para una sorpresa impactante al final. En **Central do Brasil**, las omisiones referidas a la ausencia de Josué son destacadas.

Composición: Bordwell profundiza en las estrategias que utilizamos para «componer» la trama y encuentran que en esta operación actúan dos principios fundamentales: el retardo y la redundancia. Vamos a describirlos:

- **Retardo**: El retardo consiste en posponer deliberadamente la revelación de información pertinente que es crucial para la comprensión total de la trama. Es la técnica que utilizamos para mantener el interés y la atención del espectador, generar expectativas, y aumentar el suspense y la curiosidad y, con ello, la tensión narrativa. El retardo puede derivarse de varios factores:
    - **La naturaleza del material retardado**: Algunas informaciones son intrínsecamente más significativas o cargadas de consecuencias y, por lo tanto, su retención puede aumentar dramáticamente el impacto cuando finalmente se revelan: dejamos los «peces gordos» para el final. Es lo que sucede en **Central do Brasil** con la información referida al padre ausente de Josué.
    - **Magnitud y ubicación**: La importancia del material retardado y su posición dentro de la narración afectan cómo y cuándo se revela la información. Retardar un revés que es crucial en la trama hacia el clímax de la

historia puede maximizar la respuesta emocional del público. Es una técnica que conocen muy bien los escritores y guionistas de thrillers. Es una técnica que se utiliza en el melodrama y también en el melodrama, como lo ilustra nuestra película de referencia.

- **La relación del material retardatorio con lo retardado**: La interacción entre la información que se retiene y los elementos de la trama que se presentan puede crear una dinámica en la que el público anticipa ciertos desarrollos basados en pistas o información incompleta proporcionada. No es lo mismo presentar a un personaje que lucha por encontrar una carta para acceder a su contenido, que mostrar a uno que ha encontrado un dispositivo electrónico inaccesible cuyo contenido requiere técnicas complejas para ser desentrañado.

- **La redundancia**: La redundancia se refiere a la repetición de cierta información dentro de la historia, la trama, o en ambas. Aunque a menudo se ve como algo negativo, en ciertos contextos puede ser una herramienta valiosa para reforzar temas, motivos, o elementos clave del argumento. La redundancia puede manifestarse de varias maneras:

  - **Dentro de la Historia**: Repetir un tema, un símbolo o un leitmotiv a lo largo de la historia para reforzar su significado o su presencia en la mente del espectador. En **Central do Brasil**, son recurrentes los símbolos propios de la religión cristiana.
  - **En la Trama**: Presentar la misma información o evento en varios puntos de la narrativa para asegurar su comprensión y recordación, como sucede en **Central do Brasil** con la información referida al padre de Dora.
  - **Entre Trama e Historia**: Reforzar la relación entre los eventos de la trama y sus implicaciones en la historia general, asegurando que el espectador comprenda la conexión y la relevancia de ciertas acciones o decisiones.

Bordwell sostiene que las narraciones se construyen con la idea de recompensar, modificar, frustrar o vencer la búsqueda de coherencia por parte del perceptor. En otras palabras, tras completar la tarea de crear una buena historia, nos sumergimos en el arte de la manipulación. Un buen escritor es un hábil manipulador, en el mejor sentido, y a veces en el peor.

Los principios mencionados nos enseñan que cada dato que proporcionamos, cada dato que omitimos, cada anticipación, retrospección o giro que le damos a la narración debe obedecer a la intención de generar un efecto específico en el lector o espectador. Esto es importante, por ejemplo, porque en ocasiones, al culminar nuestra obra, optamos por ocultar cierta información sin tener plena conciencia de lo que buscamos con tales omisiones. Otras veces, actuamos en contra de nuestras propias intenciones narrativas al brindar información de manera inoportuna, lo que puede ocurrir tanto a nivel de la narración en general como en el nivel microestructural de una escena.

Hitchcock era un maestro de las técnicas que hemos discutido aquí, y sus definiciones de suspenso y sorpresa siguen vigentes, al igual que sus enseñanzas. Gracias a él, sabemos que si queremos generar suspenso, entendido no como intriga, sino como la tensión del espectador ante el cumplimiento o no de una tarea cuyo desenlace posible ya conocemos, debemos proporcionar información, no escatimarla. También sabemos que la curiosidad es un arma de corto alcance y que no podemos mantener la atención de la audiencia mediante un enigma invariable. Y que las sorpresas arbitrarias son un material barato y muchas veces efectista, inapropiado para el clímax o el desenlace de la obra.

Al revisar el material que acabas de leer, si es posible, traza un mapa cognitivo de tu lector o espectador modelo, como si siguieras paso a paso sus hipótesis y sus frustraciones a medida que lo vas manipulando. O mantén esta actitud mientras redactas el argumento, cuando diseñas la escaleta. Y, sobre todo, cuando escribas el guion o la novela definitiva que tanto deseas escribir.

Documentos para la presentación de la estrategia discursiva de la obra

Los documentos comúnmente utilizados para desarrollar y presentar la estrategia discursiva del escritor en su obra son la escaleta y el argumento. La escaleta es un instrumento de trabajo que permite desplegar los núcleos de la historia y las acciones complementarias, ordenar y reordenar los acontecimientos, planificar el uso del punto de vista y, en general, afinar las estrategias de manejo de la información. El argumento ofrece una primera visión de la obra definitiva, considerando sus estrategias discursivas. A continuación, examinaremos en detalle estos dos documentos esenciales.

La escaleta

El término escaleta proviene del ámbito teatral y se utiliza para referirse a un guion corto o esquemático que detalla las escenas principales de una obra teatral. En la historia del guion cinematográfico, la escaleta se ha adaptado para ser utilizada en la planificación y organización de las escenas de una película. Es una herramienta fundamental para los guionistas y directores, ya que les permite estructurar la narrativa y visualizar el flujo de la historia antes de comenzar la redacción del guion completo. La escaleta sirve como una guía inicial que luego se desarrolla en un guion más detallado. En la escritura de novelas, la escaleta puede adoptar diversas formas, desde un simple esquema de capítulos hasta un detallado desglose de escenas. Esto permite al autor tener una visión general de la historia antes de embarcarse en la escritura completa del libro, lo que puede facilitar el control sobre la estructura global de la obra y ayudar a mantener la coherencia dramática y narrativa. Las escaletas pueden concebirse como listados o paquetes de fichas. Aquí presento algunas recomendaciones para manejar la escaleta:

- **Estructura de las fichas:** Cada ficha de la escaleta puede incluir un encabezado, una descripción del contenido y un campo de observaciones. Puedes elegir el color para cada

ficha, lo que te permitirá realizar diversos tipos de análisis utilizando la escaleta.

- **Encabezamiento**: Puedes utilizar encabezados de es-cena similares a los que usarás más adelante, por ejemplo, en un guion, los encabezados de escena pueden lucir como «EXT. TU LOCACIÓN - DÍA». En el caso de las novelas, puede consistir en una descripción sucinta del contenido de la escena.
- **Descripción:** Utiliza este campo para describir brevemente lo que ocurre en la escena. Evita rodeos y sé directo en las descripciones.
- **Observaciones:** El campo de observaciones te permite incluir información adicional sobre la escena, como el tipo de escena, su dinámica, o cuánto contribuye la escena con la estrategia narrativa global.

El campo de observaciones puede emplearse de diferentes maneras para sacar el máximo provecho a la escaleta. Aquí tienes algunas sugerencias:

- **Tipos de escena:** El campo de observaciones puede incluir información sobre si la escena descrita es una escena de avance de la acción (escena núcleo) o si es una escena de transición (escena de catálisis). Puedes asignar un color a la ficha según el tipo. Esta asignación te permitirá visualizar de manera global cómo se distribuye la acción. Por ejemplo:
    - Escena de avance
    - Escena de transición
- **Evolución de la escena**: También puedes utilizar este campo para distinguir entre escenas en las que ocurre una mejora en un personaje específico (algunos autores dirían que «la escena va de «-» a «+») y escenas en las que se presenta un deterioro de ese personaje («la escena va de «+» a «-»). Si asignas un color a aquellas escenas en las que no hay mejora

ni deterioro, podrás obtener una codificación como la siguiente:

- Escena de mejora («-» / «+»)
- Escena de deterioro («-» / «+»)
- Escena neutra («-» / «-») o («+» / «+»).

- **Dinámica de los personajes en la escena:** Una vez que hayas asociado a la ficha los personajes que participan en la escena, puedes asignar un color que represente al personaje que deseas destacar, por ejemplo, asignar un color a las escenas en las que está presente el personaje principal y otro color a las escenas en las que está ausente:

  - Escena del personaje principal
  - Escena sin el personaje principal

- Recorridos: El campo de observaciones puede contener información acerca del recorrido al que contribuye la escena. Cada recorrido está definido por un área en la que centraremos nuestra atención y en relación con la cual evaluaremos la historia. Por ejemplo:

- Escena enfocada en el avance general de la trama. El aporte más significativo de la escena está relacionado con el avance de la trama en términos de la lucha del protagonista por alcanzar la meta.
- Escena enfocada en el arco de crecimiento del personaje principal. El aporte más significativo de la escena se relaciona con el comportamiento predeterminado del protagonista y su evolución hasta que este cambia o mantiene dicho comportamiento.
- Escena enfocada en el influenciador crítico y en las presiones que este personaje hace sobre el personaje principal para que cambie su comportamiento habitual.
- Escena enfocada en la relación entre el personaje principal y el influenciador crítico, así como en la evolución de este vínculo.

- **Apreciaciones sobre la dinámica de la escena:** Cada escena puede considerarse como una unidad dramática y, en muchos casos, puede desarrollarse como un relato mínimo con acciones distribuidas en un comienzo, un desarrollo y un desenlace. Esta unidad dramática admite un análisis similar al de una historia completa. Las apreciaciones que puedes incorporar a las observaciones son las siguientes:
- **Espacio**: Establece en qué lugar ocurre la acción y de qué manera el espacio influye en el desarrollo de la trama. Identifica los objetos presentes en la escena y su función dramática, y considera si hay cambios en el espacio que afecten la evolución de la trama.
- **Tiempo**. Determina cuándo sucede la escena y si el tiempo tiene impacto en el desarrollo de la trama. Evalúa el ritmo de la escena (lento, frenético u otro), si el tiempo presiona a los personajes, favorece a alguno en particular y cómo se relaciona cada personaje con el tiempo.
- **Funciones de los personajes en la escena**. Identifica al personaje con un objetivo en la escena, como, por ejemplo, obtener una respuesta, conseguir una ventaja o avanzar en una tarea. En la mayoría de los casos, el protagonista de la escena será el protagonista o el personaje principal de la obra, pero en otros, podría ser otro personaje. Identifica el antagonista de la escena y las otras funciones desempeñadas en la escena.
- **Conflicto de la escena**. Describe brevemente el conflicto de la escena, y muéstralo como una oposición de fuerzas entre el protagonista y su oponente. Considera qué está en juego tanto externa como internamente para los personajes en la escena.
- **Evolución de la escena**. Describe sucintamente las estrategias empleadas por los personajes para alcanzar sus objetivos y los *beats* o pulsos de acción de los personajes.
- **Contribución de la escena a la trama externa**. Describe brevemente cómo la escena contribuye a la lucha del protagonista por alcanzar la meta.

- **Contribución de la escena a la trama interna.** Describe brevemente qué aporta la escena al debate interno del personaje principal con relación a su actitud predeterminada.
- **Riesgos que se incrementan en la escena**. Proporciona una breve descripción de los peligros que surgen o persisten en la escena.
- **Diálogos**. Describe lo que dice y lo que oculta cada personaje relevante, sus intenciones y silencios. Observa cómo habla cada personaje y la forma de hablar de cada uno.
- **Contribución de la escena a la estrategia narrativa general**. Cada escena contribuye a la estrategia narrativa utilizada para gestionar la información presentada al lector o espectador con el fin de generar expectativas, plantear hipótesis o desencadenar sorpresas, Algunos aspectos relacionados con el manejo de la información que puedes considerar en el campo de observaciones incluyen:

    - Información oculta para generar intriga.
    - Información proporcionada para crear suspenso.
    - Información disimulada (*set up*).
    - Revelación de información (*pay off*).
    - Emoción que se busca inducir en el espectador.

- **Ordenación de las escenas:** Puedes hacer uso de la escaleta para reordenar las escenas en función del tipo de narración que utilizarás en tu obra. Opta, o bien por estructurar el relato de acuerdo con una disposición lineal y cronológica de los acontecimientos, o bien por una disposición no lineal. En ambos casos de lo que se trata es de utilizar los núcleos disponibles y ordenarlos a conveniencia. Uno de los usos más importantes de la escaleta es que nos permite pasar de la estructura de la historia a la estructura del relato; es decir, del ordenamiento lógico-causal de los núcleos, tal como suelen ser considerados en el común de los modelos narrativos, a la estructura final del guion o de la novela, en la que el ordenamiento de escenas y secuencias obedece a la estructura

discursiva definitiva. Dicho en otras palabras, la escaleta nos permite pasar de la estructura de lo que se cuenta (la historia) a la estructura de cómo se cuenta lo que se cuenta (el relato o el enunciado, o, en otras palabras, el guion o la novela definitiva, tal como la vamos a relatar). Cuando decidimos por la forma final de nuestra obra, nos colocamos frente a opciones como las que describo en las descripciones que siguen.

- **Narrativa Lineal:** Si optas por contar la historia de manera lineal, conserva el orden actual de las escenas (los modelos narrativos suelen asumir que el autor utilizará una narrativa lineal). Dentro de la narrativa lineal, puedes emplear reordenamientos menores, como *flashbacks* (analépsis), *flashforwards* (prolepsis) o insertos atemporales (silepsis). En estos casos, solo será necesario alterar parcialmente el orden de las escenas según convenga.
- **Narrativas no lineales:** Si decides utilizar narrativas no lineales, tendrás que reorganizar las escenas de manera más drástica e incluso escribir nuevas escenas que se ajusten a las necesidades del modelo narrativo no lineal que elijas. A continuación, se describen algunas narrativas no lineales con ejemplos:

    - **Narración enmarcada**: Un personaje cuenta una historia, y la historia principal sirve como marco para la historia contada. La operación de enmarcado puede continuar indefinidamente y generar una estructura en abismo. En **Las mil y una noches**, el personaje de Scheherazade utiliza la técnica del enmarcado para contar historias dentro de la historia principal. Las historias que cuenta Scheherazade abarcan diversos temas, desde aventuras y amor hasta moralidad y sabiduría, y están entrelazadas con la trama principal de su propia supervivencia.
    - **Modelo no secuencial**: La historia se narra en un orden distinto al cronológico. Por ejemplo, se muestra primero

los resultados de la historia, luego el desarrollo y después los antecedentes. Un ejemplo del modelo no secuencial es la película **Eternal Sunshine of the Spotless Mind**. En esta película, la historia se desarrolla de manera no lineal, ya que los recuerdos del protagonista son borrados de su mente en desorden, lo que lleva a una narración fragmentada y más compleja.

- **Racconto:** Es un caso particular del modelo no secuencial, donde una historia marco sirve como punto de partida para un recuerdo narrado hasta un momento específico, para luego regresar al presente de la historia enmarcada. En **The Notebook** (**El diario de Noah**) de Nick Cassavetes (2004), la historia principal se desarrolla en el presente mientras un hombre mayor cuenta a una mujer mayor una historia de amor que vivieron juntos en su juventud, y a medida que avanza la narración, la película muestra *flashbacks* de ese romance en el pasado.
- **Orden «barajado»:** Se obtiene al mezclar las escenas en un orden aparentemente arbitrario, aunque obedecen a la lógica narrativa que el escritor decide. En la película **Pulp Fiction**, Tarantino utiliza el orden «barajado» al presentar las escenas en un orden no lineal, que salta hacia adelante y hacia atrás en el tiempo, y crea así una estructura narrativa no convencional, pero coherente.
- **En reversa**: Los eventos se relatan en orden inverso, desde el último hasta el primero, como en la película **Irreversible** de Gaspar Noé (2002).
- **Modelo no lineal fracturado**: En esta modalidad el tiempo cronológico se fractura de tal manera que se cuentan diferentes momentos de la historia con saltos aparentemente arbitrarios e incluso desde distintos puntos de vista. En la película **Memento** de Christopher Nolan (2000), se emplea el modelo no lineal fracturado, donde el tiempo se fragmenta en diferentes momentos de la historia, presentados de manera no cronológica y

desde distintos puntos de vista, lo que crea una narrativa compleja y fragmentada.

- **Narrativa multilineal**: Se narran simultánea y alternadamente las historias lineales de varios personajes. En la serie de televisión **Lost**, se emplea la narrativa multilineal para contar las historias de varios personajes que están vinculados por un accidente de avión en una isla misteriosa. Los episodios alternan entre *flashbacks* que exploran el pasado de los personajes antes del accidente y eventos en la isla en el presente de la trama. Con ello, se hace uso de una narración compleja y entrelazada que revela gradualmente la conexión entre los personajes y sus experiencias pasadas.
- **Modelo circular**: El relato finaliza con la misma acción con la que comienza, y da la impresión de que el tiempo se repite circularmente y entra en un *loop*. Una película que ejemplifica esta modalidad es **Donnie Darko**, dirigida por Richard Kelly (2001). En esta película, el protagonista experimenta eventos extraños y misteriosos relacionados con la manipulación del tiempo y la realidad. El relato termina con una escena que sugiere un bucle temporal y deja al espectador con la impresión de que el tiempo se repite de manera circular.
- ***Replay* convergente**: Un evento central sirve de referencia para distintos segmentos de la historia que convergen en ese mismo evento. Un ejemplo de *replay* convergente se encuentra en la película **Crash**, dirigida por Paul Haggis (2004). La historia sigue a varios personajes de diferentes trasfondos étnicos y sociales cuyas vidas se entrelazan en Los Ángeles. A medida que avanza la trama, se presentan diversos incidentes y encuentros que parecen desconectados, pero que finalmente convergen en un accidente automovilístico. Este evento central actúa como el punto de encuentro de las diferentes historias y revela las interconexiones entre los personajes y sus experiencias compartidas.

- **Narrativa disruptiva**: Algunos tramos de la historia se distorsionan o sustituyen por eventos parcialmente ajenos al relato e introducen una capa de subjetividad adicional. Un ejemplo de narrativa disruptiva se encuentra en la novela **Slaughterhouse-Five** de Kurt Vonnegut. En esta obra, el protagonista, Billy Pilgrim, experimenta saltos en el tiempo y eventos fuera de secuencia debido a su percepción alterada del tiempo causada por su experiencia como prisionero de guerra y sus encuentros con seres extraterrestres. Estos elementos disruptivos distorsionan la narrativa lineal y añaden una capa de subjetividad a la historia.
- **Narrativa inconexa**: Algunos tramos de la historia son sustituidos por segmentos de dudosa veracidad, lo que aumenta la incertidumbre sobre la fiabilidad del relato. Un ejemplo de narrativa inconexa se encuentra en la película **Rashomon**, dirigida por Akira Kurosawa (1950). En esta obra, diferentes personajes proporcionan relatos contradictorios sobre un mismo evento: el asesinato de un samurái y la violación de su esposa. Cada relato difiere significativamente en detalles clave, lo que genera incertidumbre sobre la veracidad de los eventos narrados y enfatiza la percepción subjetiva de la verdad por parte de los personajes.

El argumento

El argumento es un texto escrito que desarrolla la sinopsis y esboza el desarrollo narrativo de la obra en sus líneas principales. Este texto entrelaza los elementos esenciales: los personajes y situaciones, y debe crear una narración coherente y atractiva. En el caso de un guion audiovisual, el argumento debe ser eminentemente cinematográfico, es decir, evocar las imágenes y sonidos que aparecerán en la obra audiovisual. Se trata de enriquecer las características del universo de la historia, desarrollando los acontecimientos en tiempo y espacio (el período en el que acontece la historia, el lugar en el que acaece la historia) y esbozando la

sucesión de eventos que reflejen tanto el itinerario externo del personaje principal (su gesta en pos de alcanzar la meta y las derivas de su lucha por alcanzar su objetivo global), como su trayectoria interna (el trámite de su relación con su comportamiento predeterminado). Por lo tanto, el argumento describe las principales escenas donde se presentan los personajes, las relaciones entre ellos, la evolución de la acción y los conflictos a lo largo de la narración, desde el principio hasta el fin.

A diferencia del enfoque cinematográfico, en una novela el argumento se centra más en el desarrollo del texto escrito, sin la necesidad de ser eminentemente audiovisual.

El argumento en una novela aborda la totalidad de la historia, plasma las líneas fundamentales de la acción, las principales características de los personajes más destacados y la sucesión de los hechos más relevantes. Además, se establece la cronología de tiempo y espacio en la que transcurren los acontecimientos.

Al igual que en el caso de un guion, el autor de una novela profundiza en las motivaciones, conflictos y evolución de los personajes, así como enriquece el mundo ficticio en el que se desenvuelven. El ritmo narrativo y la estructura de la historia también son aspectos fundamentales para mantener el interés y el compromiso del lector.

Al escribir el argumento, considera estas sugerencias:

- Conserva el enfoque temático. Recuerda que la historia aborda un contraste que define el tema moral, en un contexto donde la injusticia se contrapone a la justicia. Estos valores actúan como una brújula que te orientará en la escritura del argumento, y te permitirán mostrar el viaje de un personaje que oscila entre los calores que definen el tema ideológico.
- Despierta las emociones del lector relacionadas con el tema. Ten en cuenta que la necesidad humana insatisfecha que se esconde detrás del rasgo dominante del personaje principal.
- Mantén el efecto narrativo (misterio, suspenso y sorpresas) acorde al género elegido. Define el género en el que inscribirás tu historia: thriller, noir, policial, etc.

- No olvides mostrar lo que está en juego en la historia: externamente e internamente.
- Estimula las emociones del lector mediante ritmo y estilo.
- Si estás escribiendo un guion, muestra las acciones utilizando el lenguaje audiovisual: imágenes y sonidos.
- Jerarquiza los núcleos en el argumento: amplía los más importantes y resume los menos significativos.
- Emplea la función literaria del idioma para intensificar el efecto narrativo y establecer el tono de la obra.
- Cuida la sintaxis y el estilo, para que el argumento refleje la calidad que tu obra merece.

ETAPA 5: LA ESCRITURA DE LA OBRA

Para finalizar, te propongo que emprendas la escritura de tu obra armado de una caja de herramientas. Selecciona las herramientas entre las que te he suministrado hasta ahora. Yo seleccionaría las siguientes.

- **La estructura profunda**. Si tuviera que escribir el guion de **Central do Brasil,** comenzaría por definir muy claramente la estructura profunda de mi obra, incluso podría escribir la *storyline* si la requiero. Para ello tomaría muy en cuenta las apreciaciones sobre la estructura profunda que proporciona mi enfoque. Esta sería la base sólida sobre la que construiría mi trabajo.
- **Mi brújula**. Consideraría que estoy desarrollando una historia que narra un viaje desde el desamparo familiar hasta el disfrute de una familia. Adicionalmente, me apoyaría en la idea de que, a lo largo de la relación entre Dora y Josué, lo que he denominado como la «historia de amor», los personajes van superando su soledad y avanzan hacia el disfrute del acompañamiento amoroso. También tomaría en cuenta las coordenadas que definen el crecimiento de Dora, una mujer que se debatirá entre el egoísmo y el altruismo.
- **Las trayectorias**. Otra herramienta estructural a mano sería la que me permite pensar en las trayectorias de mi historia como líneas de acción o subtramas. Consideraría, por ejemplo, que mi trayectoria principal es la relación entre Dora y Josué (el personaje principal y el influenciador crítico) quienes, inmersos en un drama, luchan entre ellos por el control de las

situaciones que viven y se vinculan cada vez más, mientras se van acercando emocionalmente el uno al otro. Paralelamente, consideraría que estoy haciendo uso de un formato de *road movie* como «contenedor» de ese drama de la relación entre una mujer madura y un niño, en el que el protagonista y su ayudante enfrenta a un antagonista difuso como lo es un Brasil árido y a la vez inundado por la fe religiosa, lo cual me permitiría narrar la búsqueda accidentada del padre de Josué y, a la vez, mostrar ese Brasil profundo, precario y fervoroso, que alberga el misterio del desaparecido Jesús. Con esa idea de estructura, que usaría como un apoyo lateral y no como una cartilla, le daría rienda suelta a la escritura.

- **Diamantes**. Además de los perfiles de los personajes, que me proporcionan los rasgos que son pertinentes para la historia y los antecedentes que estructuralmente necesito, consideraría los el esquema del «diamante» de cada personaje. Tendría a una mujer que, en primer lugar, manifiesta su egoísmo y deja asomar destellos de una actitud colaborativa que, en el peor de los casos, puede ser mentirosa y cruel, y, en las ocasiones propicias, puede mostrarse como sensible y culta. Haría lo mismo con Josué, un niño que siempre se muestra determinado, que rara vez se deja vencer por el desencanto, cuya mayor fortaleza es la espontaneidad y cuya mayor debilidad es la impulsividad. Otro tanto haría con Josué, un niño decidido, que pocas veces se deja vencer por el desencanto, cuya mayor fortaleza es la espontaneidad, y cuya mayor debilidad es la impulsividad. Tendría a una mujer que, en primer lugar, manifiesta su egoísmo y deja asomar destellos de una actitud colaborativa que, en el peor de los casos, puede ser mentirosa y cruel, y, en las ocasiones propicias, puede mostrarse como sensible y culta. Haría lo mismo con Josué, un niño que siempre se muestra determinado, que rara vez se deja vencer por el desencanto, cuya mayor fortaleza es la espontaneidad y cuya mayor debilidad es la impulsividad. Otro tanto haría con Josué, un niño decidido, que pocas veces se

deja vencer por el desencanto, cuya mayor fortaleza es la espontaneidad, y cuya mayor debilidad es la impulsividad.

- **Distinciones de mi enfoque**. La otra herramienta que tendría a mi lado es la conciencia de que mi personaje principal, Dora, es el personaje que está sometido a prueba, mientras que el protagonista de la historia es Josué, que marca la meta en el avance de la historia. Con esa conciencia podría tener también a mi lado la escaleta que elaboré y que me orientaría, tanto en el avance de la historia externa, como en la progresión del arco dramático interno. Utilizaría el esquema de mi enfoque para organizar una versión de mis eventos. Quizás habría considerado diferentes ordenamientos de los sucesos de la historia, y finalmente, en la confección definitiva de la escaleta, habría optado por mantener el orden cronológico, de acuerdo con las necesidades del relato que quiero forjar: un drama en el cual no quiero abandonar nunca a mis personajes, ni enfocarme en los eventos externos. Habría concluido que me lo que conviene es una narración cronológica lineal.
- **Los sentimientos**. Tendría muy en cuenta los sentimientos de los personajes: el enfado, la aversión, la alegría, la melancolía y la tristeza de Dora; la furia, la ira, el optimismo, la tristeza y la confianza de Josué. Haría de esta conciencia de estos sentimientos una guía para invocar mis propias emociones al escribir.
- **Los verbos.** A la hora de la escritura, añadiría a mis herramientas la conciencia en el uso de mis verbos. Seleccionaría con mucho cuidado cada verbo para la descripción. Cuidaría el estilo de la escritura para introducir el tono y el ritmo de los acontecimientos en la historia. Y, para ello, utilizaría los signos de puntuación como elementos estratégicos que permiten controlar el ritmo de la narración y el tiempo narrado.
- **La pragmática de los diálogos.** En el momento de escribir los diálogos, prestaría atención al aspecto pragmático, sin olvidar la caracterización. Recordaría que mis personajes hablan para influirse y, a la vez, para expresar sus emociones.

Me dejaría llevar por la emoción de los personajes en su afán y su necesidad de interactuar con los demás. En la Parte 4 de este libro, dedico un capítulo a analizar la pragmática de los diálogos.

- **El idioma.** Por último, pero no menos importante, tendría en cuenta los instrumentos de mi idioma, el español, y atendería a recomendaciones como las que adjunto en el apéndice X. Esto me permitiría que mi proyecto de contar una historia profunda e inolvidable se materializara a cabalidad.

LA REESCRITURA

Reescribir es repensar desde los cimientos. Una verdadera reescritura rara vez admite cambios cosméticos. Si vas a reescribir el a fondo lo recomendable es que revises tu manuscrito comenzando por tres preguntas esenciales: ¿De qué estoy hablando? ¿Qué estoy diciendo? ¿Qué estoy sintiendo? Las tres respuestas tienen que ver con el centro de la historia, con su núcleo, con su corazón. Si no sabes en principio de qué estás hablando, quizás puede saber lo que estás sintiendo. ¿Para qué quieres escribir este guion o esta novela? ¿Cuál es el sentimiento tuyo que impulsa o se esconde detrás de este acto de escritura? Cuando lo identifiques, quizás eso te convoque hacia la emoción que experimenta el personaje de principal de tu historia en la crisis o en el clímax. Y quizás puedas discernir si la versión del guión logra comunicar esa emoción. Puede ser que está indagación emocional te permita ahora responder racionalmente sobre el contenido de tu versión. Y de allí puedes reemprender la revisión de la premisa y del tema de tu historia. Seguidamente puedes pasar a revisar los detalles de la estructura dramática. Lo que sigue es una guía.

Las dos caras de la obra

La obra que tienes frente a ti luce como un objeto completo. La revisas y te sumerges en la historia. Lo vuelves a leer y te sumerges en él una y otra vez. ¿Qué tal ensayar unas miradas mediadas por la técnica, a la manera de joyero o un de químico que somete el material que quiere examinar a una series de pruebas separadamente? Si tienes la disposición, procede a examinar la exterioridad y a interioridad de tu guion o de tu novela cómo quién examina la elegancia de la carrocería de un auto y luego procede a

auscultar a fondo la eficiencia de su motor. También, como en los vehículos, lo interior y lo exterior sirven a una misma finalidad y son aspectos complementarios de un único objeto.

La capa exterior de tu guion o novela es su trama, los acontecimientos que se suceden unos a otros. Si has escrito un guion de una película de cine negro o una novela negra, entonces la parte exterior es probablemente una investigación detectivesca; si es una historia es de aventuras, muy probablemente la parte exterior es una empresa riesgosa. Y así por el estilo. Revisa ahora la estructura de la capa exterior, su lógica, las motivaciones externas, las causas y los efectos, los altibajos de la acción. Hazte preguntas sobre la trama. Si se trata de la película de cine negro estas preguntas podrían ser sobre el detonante, sobre las peripecias, sobre los puntos de giro, ya sabes, las preguntas clásicas de los manuales de guiones. Algo similar puedes hacer si se trata de una película de aventura o de otros géneros. El asunto es que te asegures de que la lógica de los acontecimientos externos funciona y que el guion está estructurado externamente en el sentido clásico. Si buscas un modelo amplio que permita describir el avance narrativo de la historia, tanto en una narrativa «clásica» convencional como en una no convencional (por ejemplo, lo que suele llamarse una «minitrama»), puedes recurrir a mi enfoque. Si lo que necesitas es un desarrollo apegado a los patrones convencionales, existen decenas de modelos que pueden ayudarte en esta tarea, desde el paradigma de Syd Field hasta el círculo de la historia de Dan Harmon, pasando por la hoja de tiempo de Blake Snyder. Es como chequear un mecanismo de relojería y asegurarse que las piezas están funcionando correctamente. Si todo va muy bien, apenas estamos en la mitad de nuestro trabajo de reescritura.

Disponte ahora a revisar la parte interna. Esto implica analizar la dinámica de los personajes, comenzando por la del personaje principal (o los personajes principales, si es el caso). En esencia, revisarás toda la historia desde las motivaciones y los objetivos internos de los personajes. Si anteriormente te ocupaste del viaje externo y sus mecanismos, ahora es el momento de examinar el viaje interno y su dinámica. Esta es otra capa de la historia. Deberás

hacerte preguntas, por ejemplo, quién es tu personaje principal, qué busca, qué consigue, cómo progresa su historia íntima e individual. Es lo que comúnmente llaman el arco del personaje, y que pocos manuales abordan con la misma dedicación que el problema externo. Lo importante aquí es reconocer que en el interior de la historia está su corazón, o su motor, como prefieras verlo. Si esto no funciona, probablemente el auto no funciona, el guion no funciona adecuadamente. Recorre tu obra completa, de principio a fin, desde el personaje principal, detecta las fortalezas y encuentra las fallas.

Una vez terminado el diagnóstico, hay que reescribir. Personalmente, te recomiendo que comiences por la reescritura de la parte interna, ajustando las fallas que pudieran presentarse en las motivaciones, en el conflicto interno y en los acontecimientos que impactan al personaje principal, hasta que te asegures de que la historia del personaje es sólida y está completa. Luego, revisa cómo esta historia se articula con la historia externa. Sé que esto suena técnico y racional, pero es el momento de la escritura, de los tests del relojero, de las pruebas químicas. Es el momento de garantizar que la interioridad del personaje se manifieste a través del dinamismo visible de la exterioridad, y que la exterioridad de la trama logre alojar, en su movimiento discernible, la dinámica íntima de la interioridad. Si alguna de estas dos caras del guion parece atrofiada, tienes razones suficientes para emprender una reestructuración de fondo. No desmayes, así es como se fabrican las mejores joyas.

Revisa la composición

Un guion o una novela es como una obra pictórica o como una sinfonía: despliega su sentido a través de las oposiciones, las similitudes y los contrastes. A veces, la primera versión de un guion no está bien contrastada, la figura no se distingue del fondo, y un color domina la composición sin resaltar debido a la falta de contraste. Como en todos los lenguajes, el guion se hace visible en los contrastes: el movimiento solo es discernible frente a lo que está en reposo y la quietud se manifiesta en contraposición al movimiento.

Los colores en tu obra están en los temas, las acciones, las emociones y los personajes. Examinar la composición es verificar si no hay colores que ahoguen el lienzo o si faltan tonalidades. Supongamos que tu historia trata sobre el maltrato, con una mujer maltratada por su hermano. El maltrato, el color negro de tu lienzo, estará omnipresente. Sin embargo, se medirá temáticamente con relación a algún otro valor, por ejemplo, la protección. Imagina que una amiga protege a la mujer del abuso de su hermano. Este es el color blanco, la protección. En tu lienzo ahora hay blanco y negro, y ambos deben estar equilibradamente distribuidos. Lo mismo ocurre con los personajes: si hay un personaje protector, quizás haya otro que encubra al maltratador, como su madre. Debe existir un equilibrio entre los personajes en relación a sus funciones. Y lo mismo sucede con las acciones: ¿Hay escenas de maltrato? ¿Cuántas? ¿Son escenas diferentes que lucen iguales o muestran aspectos distintos del maltrato o una evolución en los personajes involucrados? Observa las coincidencias y las repeticiones. Completa los vacíos y equilibra los colores hasta que tu cuadro esté completo.

El trabajo con la composición puede ser extenso, es un trabajo de detalles. Pero, al final, ofrece sus recompensas.

Recupera el foco

Sabemos que la escritura dramática se centra en el conflicto. Típicamente, existe un conflicto central que acapara la atención de la audiencia y conflictos derivados que se siguen paralelamente. Supongamos que el guion o novela que escribiste cuenta la historia de una ama de casa que, acosada por problemas con su hijo adolescente, decide robar un banco. Si no se hace patente que el robo del banco implica un conflicto, nuestra protagonista se enfrentará a sus antagonistas naturales: los agentes de seguridad del banco, las fuerzas policiales, etc. Este podría ser el foco principal de la obra. Es posible también que hayas decidido que la mujer tiene un conflicto ético con relación al robo, que sufre y se autocastiga por ello. Este sería un foco secundario. Asimismo, la relación problemática con su hijo adolescente podría ser otro foco de conflicto, especialmente si el hijo es particularmente sensible a

cualquier transgresión de la ley. Así tendríamos un cuarto foco de conflictos en la relación del hijo con su madre. Aunque tu guion o novela pueda estar centrado, como mencionamos, en el conflicto del robo, quizás sientes que es más importante centrarte en el problema ético de la madre o en su relación con su hijo. Es claro que todos estos conflictos serán abordados en el guion. Pero, ¿cuál es el foco principal? Es el momento de sentarse a analizar y tomar las decisiones correspondientes.

La decisión sobre cuál será el principal foco de conflicto es muy importante. Y no menos importante es que mantengas en foco cada conflicto que desarrolles. Ten en cuenta que cualquier conflicto puede desvanecerse si cambiamos el punto de vista desde el cual lo miramos. Por lo tanto, lee tu primer borrador, analiza el recorrido que corresponde a cada conflicto, evalúa la consistencia y coherencia de cada uno. ¿Cada recorrido es coherente y tiene su propio foco? ¿Desarrollas los conflictos de manera consistente o identificas en tu versión cambios abruptos en el recorrido? De ser así, enfócate. Reescribe. Recupera el foco.

Una vez más: un guion o una novela admite varios recorridos y muchas relaciones transversales. De esos recorridos, suele haber uno que te interesa en particular, por ejemplo el recorrido del conflicto central, el recorrido del personaje principal o la relación entre los dos personajes más importantes de la obra. Dilucida cuál es el foco de la versión que tienes escrita hasta ahora. Si ocasionalmente se pierde el foco o se cambia de foco con el avance de la trama, reescribe. Reescribir es reenfocar.

Pregúntate una vez más quién es el personaje principal

La revisión del personaje principal comienza con la formulación de ciertas preguntas que probablemente se respondieron de manera apresurada al inicio de la escritura. Estas preguntas giran en torno a un problema central: ¿De qué trata tu guion o tu novela? O, dicho de otro modo, ¿qué quieres comunicar con la película que estás escribiendo? A menudo, la tentación inicial es contar el argumento, pero el argumento de una historia no es la historia misma, sino una de sus realizaciones posibles. Por lo tanto, en lugar de narrar una y

otra vez la trama, reflexiona sobre lo siguiente: ¿Por qué estoy escribiendo esto? ¿Qué quiero decir con esta historia? ¿Qué necesidad personal me lleva a escribir esta obra?

Las respuestas que buscas están íntimamente relacionadas con un componente fundamental de tu guion: el personaje principal. Gran parte de lo que deseas comunicar se deriva de otras preguntas y sus correspondientes respuestas, que ahora se traducirían en: ¿Cuál es la historia que le sucede al personaje principal? ¿Es esa la historia que me interesa contar? ¿Estoy contando la historia que deseo a través del personaje que he elegido como principal? Y finalmente, ¿he seleccionado correctamente al personaje principal de mi guion? Si la respuesta es afirmativa, todas las preguntas que formulaste sobre el personaje principal te ayudarán a clarificar tu historia y te abrirán nuevos caminos para la reescritura. Si la respuesta es incierta, continúa explorando quién es el personaje principal de tu guion, no según lo que dicten los formatos de los manuales sobre «estructura», sino según la mecánica dramática profunda de la historia. Recuerda que el personaje principal es aquel a quien le sucede la historia, no necesariamente el «héroe» que impulsa las acciones. Y que el personaje principal arriesga lo más preciado de sí mismo por un valor personal que es muy importante tanto para él como, en esencia, para ti. Si aún no lo encuentras, sigue buscando. Reescribir sin tener claro quién es el personaje principal es como recorrer un camino a ciegas.

Revisa las situaciones

El proceso de reescritura también ofrece la oportunidad de revisar las situaciones y acciones dentro del guion. Recuerda que la acción es direccional; ocurre con cambios de estado, por ejemplo, cuando un personaje recibe un disparo en una balacera. La situación es un estado de cosas sometido a cierta tensión estática; es lo que se mantiene durante una balacera cuando solo hay intercambio de disparos. Existen situaciones interesantes que generan una gran tensión entre los personajes, lo que no significa que presentar una situación así equivalga a contar una historia. Por ejemplo, la situación de un niño que alberga a un extraterrestre no se

transforma en historia hasta que el extraterrestre decide regresar a su planeta de origen. Nadie toleraría una versión de E.T., El Extraterrestre que consistiera exclusivamente en la situación de un niño escondiendo a su pequeño amigo alienígena mientras la familia está a punto de descubrirlo.

A veces nos deleitamos con alguna situación dramática en nuestro guion que se prolonga interminablemente, hasta el punto de reemplazar la progresión de la acción. Esto suele ocurrir en el segundo acto (si estructuramos nuestra película en actos), pero puede presentarse a lo largo del guion, como sucede en **El Camino: A Breaking Bad Movie** de Vince Gilligan. A diferencia de la serie televisiva **Breaking Bad**, caracterizada por cambios trepidantes de situación, la secuela flaquea al exponer solo unas pocas situaciones. Una situación, por muy interesante que sea, siempre es efímera. La función de una buena situación dramática es aparecer para luego desaparecer. Cuando una situación se agota, debemos generar ideas que nos permitan avanzar hacia una nueva situación. Revisa las situaciones presentadas en la versión actual de tu guion y pregúntate: ¿Cuánto duran? ¿Se repiten? ¿Se prolongan demasiado? Teniendo en cuenta el género, ¿se muestran suficientes acciones y, si lo hace, cuánto tarda en presentar una nueva situación? Realiza un análisis exhaustivo de las situaciones y acciones: de esta evaluación surgirán datos importantes para la reescritura.

Vuelve siempre a las preguntas esenciales

Es crucial volver a las preguntas fundamentales para asegurarte de que estás en el camino correcto con tu guion o novela. Aquí algunas de estas preguntas esenciales:

1. ¿Quién es el personaje principal de tu historia? En tu guion, puede haber un solo personaje principal, varios, o incluso un grupo de personajes que ocupan este lugar. Es fundamental identificar a quién le sucede realmente la historia, quién la experimenta y quién es puesto a prueba por ella.

2. ¿Cuál es la conducta o actitud dominante que se pondrá a prueba en el personaje principal? El personaje principal está

definido por un rasgo distintivo, una manera de actuar frente a los problemas que lo hace único y genera las fricciones que experimenta. ¿Es claro este rasgo en tu versión actual? ¿Qué riesgo interno enfrenta el personaje en esta historia?

3. ¿Qué está en riesgo para el personaje principal en términos de su manera de ser? Este es un reflejo de los desafíos internos y externos que enfrenta. ¿Puedes identificar claramente estos riesgos?

4. ¿Cuál es el tema moral de tu historia? Los dilemas morales del personaje no deben confundirse con moralismos; más bien, se relacionan con los valores éticos del personaje y cómo estos entran en conflicto con los valores del mundo que lo rodea.

5. ¿Cuál es el objetivo final del personaje principal? ¿Quién o qué mueve la historia? ¿Es claro en tu guion cuál es la dinámica interna y externa de la trama?

6. ¿Qué trauma o necesidad no resuelta explica la conducta del personaje principal? Comprender el trasfondo psicológico o emocional del personaje puede ofrecer profundidad y coherencia a su comportamiento a lo largo de la historia.

7. ¿Quién tiene la meta externa de la historia y quién o qué representa el antagonista? Identificar claramente al antagonista o la fuerza opuesta ayuda a definir la tensión principal que impulsa el conflicto.

8. ¿De qué manera se agrava este conflicto hasta el clímax? El clímax debe ser el punto de máxima tensión, y es crucial que las emociones involucradas resuenen con lo que deseas transmitir.

9. ¿Cuál es el arco dramático del personaje principal? ¿Cambia o no cambia su rasgo dominante a lo largo de la historia? Es importante que el guion muestre claramente cómo la historia afecta al personaje principal.

10. ¿Cuál es el desenlace de la historia? ¿Se alcanza la meta buscada, o hay un fracaso? ¿Cómo se resuelve la trama y qué sensación deja?
11. ¿Cuál es el sabor final? Al releer, evalúa si has logrado comunicar lo que querías y si el sabor que deseas compartir queda impreso en el lector.

Responder estas preguntas no solo te ayudará a fortalecer la estructura y los elementos de tu obra, sino que también te permitirá mantener la coherencia y la profundidad en la narrativa. La pregunta más importante de todas es cómo te sientes tú con la versión que tienes en tus manos. Tu respuesta a esta pregunta determinará cómo abordarás todas las demás interrogantes en el proceso de reescritura.

PARTE 3

Herramientas para la construcción de personajes

SOBRE LAS HERRAMIENTAS

Esta parte del libro es una verdadera caja de herramientas de variada índole. En ella he reunido herramientas diversas, algunas vinculadas al método que se describe en esta parte, otras independientes. Tienen una presencia importante los instrumentos derivados de la psicología, como el análisis transaccional, la psicología analítica de Jung, la tipología de Meyer-Briggs, y algunas nociones de la terapia cognitiva, junto con ideas para su aplicación en la construcción de personajes. Otras herramientas provienen de campos como la sociología y la ciencia de la comunicación. Destaca un estudio detallado de la rueda de Plutchik, que se complementa en el apéndice E, y algunas tipologías de arquetipos que pueden ser muy útiles como instrumentos de consulta para escritores de novelas y guionistas. Cada capítulo es autocontenido, cuenta con suficientes ejemplos como para evitar la aproximación excesivamente abstracta, y a veces se vincula transversalmente con otra parte del libro.

MECANISMOS DE DEFENSA: LA ARMADURA INVISIBLE DE LOS PERSONAJES

Sin querer, cuando escribimos, recurrimos a los mecanismos de defensa, especialmente cuando nos identificamos con los personajes y sus reacciones inconscientes. Esto se debe a que todos los seres humanos nos defendemos de las amenazas, reales o imaginarias, utilizando mecanismos fijos que han sido ampliamente estudiados por los psicólogos. Al leer lo que sigue, te darás cuenta de que los mecanismos de defensa te son familiares y que, quizás sin conocerlos formalmente, ya los conoces por experiencia propia. También los identificarás en muchos personajes de películas y series que has visto, y en novelas que has leído. Y podrás tomarlos en cuenta cuando escribas tu propia obra.

Los mecanismos de defensa son estrategias psicológicas inconscientes empleadas para enfrentar la realidad y mantener la autoimagen. En la vida cotidiana, las personas sanas normalmente utilizan diferentes defensas a lo largo de su vida. El propósito de los mecanismos de defensa es proteger la mente de la ansiedad o de las sanciones sociales y proporcionar un refugio ante una situación a la que uno no puede enfrentarse por el momento. Los mecanismos de defensa han sido divididos conceptual y empíricamente en grupos denominados niveles de defensa. Vamos a revisar brevemente cada uno de estos niveles y los mecanismos que los conforman.

Las historias siempre ocurren en un mundo inestable, en una especie de campo minado por el que los personajes transitan y, tal como decía Dwight Swain, se ven en la necesidad de gestionar el peligro. Al igual que en la vida real, los personajes deben recurrir a

sus recursos emocionales para enfrentarse a las amenazas, ya sean reales o imaginarias. Por esta razón, el conocimiento de los mecanismos de defensa constituye una herramienta invaluable.

Primera Categoría: Adaptación óptima

El nivel de adaptación óptima corresponde al de los personajes que se han adaptado óptimamente a sus circunstancias externas e internas. estrategias psicológicas que resultan especialmente eficaces y saludables para el individuo. Estos mecanismos no solo permiten al personaje enfrentar el estrés y las adversidades de manera constructiva, sino que también promueven el crecimiento personal, el bienestar emocional y la resiliencia. A diferencia de otros mecanismos de defensa que pueden ser más primitivos y potencialmente desadaptativos, los mecanismos de adaptación óptima se caracterizan por su capacidad para integrar las demandas internas y externas de manera efectiva, y mantener un equilibrio psicológico saludable.

- **Afiliación**: La afiliación es el mecanismo que el personaje utiliza cuando busca ayuda y apoyo en los demás frente a lo que siente como amenazas internas o externas. La afiliación es la estrategia que mueve a los personajes en muchos filmes dedicados a problemas colectivos, como la discriminación o la necesidad de cohesión. Los personajes grupales, característicos de géneros como el deportivo y de aventuras (como Los tres Mosqueteros y Robin Hood), suelen recurrir a la afiliación como un mecanismo positivo para afrontar las amenazas externas. Películas como **Milk** de Gus Van Sant (2008) y **Suffragettes** de Sarah Gavron (2015), muestran personajes movidos por el mecanismo de la afiliación.
- **Altruismo**: En el caso del altruismo, el personaje se enfrenta a lo que considera como amenazas internas o externas dedicándose a satisfacer las necesidades de otros, y recibe una satisfacción vicaria al proveer esta ayuda. Es el mecanismo aflora en personajes que dedican sus acciones en beneficio de los demás. El altruismo ocupa un lugar central en los cuentos

de hadas y las narraciones infantiles y suele ser invocado para inculcar la virtud de brindar ayuda a otros sin esperar algo a cambio. Por ejemplo, en **La Cenicienta** de Charles Perrault, la protagonista muestra bondad hacia los animales y mantiene una actitud compasiva a pesar de las adversidades y, por ello, es finalmente recompensada con la asistencia mágica de su hada madrina. En el cine, el personaje de Nelson Mandela en **Invictus**, dirigida por Clint Eastwood (2009), es un altruista ejemplar. En la novela **Los Miserables** de Victor Hugo, Jean Valjean se dedica a satisfacer las necesidades de otros, como Cosette, y encuentra satisfacción en sus actos altruistas.

- **Anticipación**: En la anticipación, el personaje se enfrenta a lo que considera como amenazas internas o externas anticipando las consecuencias de esas posibles amenazas y considerando soluciones realistas que permitan evitar las consecuencias negativas de dichas amenazas. En el cuento **Caperucita Roja**, la anticipación se manifiesta cuando la madre advierte a Caperucita sobre los peligros de desviarse del camino al ir a casa de su abuela. Pepe Grillo (Jiminy Cricket), el personaje de **Pinocho** de Hamilton Luske y Ben Sharpsteen, utiliza el mecanismo mientras ejerce las funciones de la conciencia lúcida de Pinocho. Sherlock Holmes, en las obras de Arthur Conan Doyle, anticipa las consecuencias de posibles amenazas cuando considera soluciones realistas.
- **Autoafirmación**: En este caso, el personaje maneja las situaciones estresantes expresando directamente sus sentimientos en forma madura, sin agresiones, coacciones o manipulaciones. El cuento **El patito feo**, de Hans Christian Andersen, es un relato sobre la autoafirmación. A lo largo de su viaje, el patito enfrenta múltiples situaciones estresantes y desalentadoras debido a su apariencia. Sin embargo, en vez de recurrir a la agresión o la manipulación buscando encajar en el grupo, persiste en ser auténtico. Finalmente, su sinceridad y su persistencia le llevan a descubrir su verdadera identidad como un hermoso cisne. Jakob Nyman, personaje de la serie **Sex Education** de Laurie Nunn (2012), despliega de forma natural

el mecanismo de autoafirmación en situaciones que lo confrontan emocionalmente. Este rasgo constituye un elemento nuclear en su caracterización.

- **Auto-observación**: Cuando hace uso de la auto-observación, el personaje se enfrenta a amenazas internas o externas mediante la reflexión sobre sus propios pensamientos, sentimientos, motivaciones, y actúa de acuerdo con ellos. En **Alicia en el País de las Maravillas** de Lewis Carroll, Alicia acude a la auto-observación cuando reflexiona sobre sus propios pensamientos, sentimientos y motivaciones mientras navega por el extraño y cambiante mundo a su alrededor. Este proceso de auto-observación no solo ayuda a Alicia a enfrentarse a los desafíos de manera más efectiva, sino que también sirve como vehículo para su desarrollo personal a lo largo de la historia. En el drama, Calvin, el protagonista de **Gente como uno**, el filme de Robert Redford (1980), arriba a la gran decisión de su vida haciendo uso de la auto-observación.
- **Uso del sentido del humor**: Este mecanismo es el que emplean aquellos personajes que se enfrentan a los conflictos emocionales haciendo hincapié en los aspectos divertidos o irónicos de los conflictos o situaciones estresantes. Un claro ejemplo de personaje que apela al uso del sentido del humor como mecanismo de defensa es el Padre Sebastián en **El Padrecito** de Miguel M. Delgado (1964), quien recurre a este recurso con frecuencia. Se trata, de hecho, de un mecanismo habitual en las películas de Mario Moreno, «Cantinflas», así como en las obras de Woody Allen. El personaje de Falstaff, en las obras de Shakespeare, particularmente en **Enrique IV**, emplea el humor para hacer frente a conflictos emocionales.
- **Sublimación**: Este mecanismo se manifiesta cuando un personaje gestiona situaciones estresantes redirigiendo sus impulsos que podrían ser destructivos hacia actividades socialmente constructivas y aceptables, como el deporte o el arte. En **La Bella y la Bestia**, la Bestia recurre a la sublimación al canalizar sus impulsos inicialmente agresivos y

su soledad hacia el cuidado de su castillo y la creación de un ambiente acogedor para Bella. Hicks en **Shine** de Scott Hicks y Wladyslaw Szpilman (1996), en **El pianista** de Roman Polanski (2002), hacen uso del mecanismo frente a situaciones de altísimo estrés cuando se entregan a su vocación artística. En **Frankenstein** de Mary Shelley, el Dr. Victor Frankenstein canaliza sus impulsos hacia la creación de vida a través de la ciencia, una forma de sublimación.

- **Supresión**: Un personaje recurre a la supresión cuando, de manera intencional, busca evadir el malestar optando por olvidar o evitar conscientemente los pensamientos sobre problemas, deseos o sentimientos que le generan estrés. En **Peter Pan** de Hogan (2004), Wendy y sus hermanos utilizan la supresión al regresar del País de Nunca Jamás, donde optan por dejar atrás los recuerdos de sus aventuras para adaptarse nuevamente a la vida cotidiana en Londres. A pesar de las increíbles experiencias vividas con Peter Pan y los Niños Perdidos, enfrentan la necesidad de retornar a su rol de niños en el mundo real, lo que implica suprimir conscientemente los pensamientos sobre sus aventuras para evitar el malestar de añorar un mundo al que no pueden regresar permanentemente. En el cine, un ejemplo lo ofrece Elsa, en el filme **Elsa y Fred** de Marcos Carnevale (2005).

Segunda Categoría: Inhibición mental

En esta categoría, los pensamientos, ideas, deseos, sentimientos o temores potencialmente amenazadores para el personaje son mantenidos fuera de la conciencia. En este caso y en los mecanismos de defensa de las subsiguientes categorías podemos ver el personaje como una persona cuyo inconsciente se manifiesta en sus actos así ella no tenga conciencia de esa manifestación.

- **Cancelación**: Cuando hace uso de este mecanismo de defensa, el personaje utiliza palabras o conductas con la intención de anular simbólicamente pensamientos, sentimientos o acciones que le resultan inaceptables. En el

universo de los Looney Tunes, el personaje de Elmer Gruñón frecuentemente emplea el mecanismo de cancelación de manera cómica. Tras sus incesantes intentos fallidos de cazar al astuto Bugs Bunny y darse cuenta de sus propios excesos, Elmer a menudo pronuncia frases o realiza acciones que buscan de manera humorística «cancelar» sus previas intenciones hostiles. En la serie de televisión **Friends**, creada por Marta Kauffman y David Crane (1994), el personaje de Chandler Bing a menudo recurre al mecanismo de defensa de la cancelación de una manera que no solo genera humor, sino que también sirve para caracterizarlo. Por ejemplo, después de hacer un comentario sarcástico o inapropiado, Chandler suele seguir con una broma o acción que intenta compensar o «cancelar» el efecto de su comentario anterior. Esta tendencia se convierte en un rasgo distintivo de su personalidad. Otro ejemplo claro y brillante del mecanismo de cancelación en el drama lo proporciona Ingemar, el personaje de **Mi vida como un perro** de Lasse Hallström (1985), cuando asume reiteradamente la conducta de un perro cada vez que se producen situaciones que le provocan estrés.

- **Disociación**: Este mecanismo se manifiesta cuando un personaje responde a amenazas percibidas, ya sean internas o externas, mediante la disociación de aspectos de su memoria, conciencia, auto-percepción o percepción del entorno. Esta estrategia sirve para esquivar o negar situaciones conflictivas. Es el caso de la amnesia disociativa. En el ámbito de la animación, el personaje de Dory en **Buscando a Nemo** de Andrew Stanton (2003), ejemplifica de manera entrañable el mecanismo de disociación. Su amnesia a corto plazo la lleva a olvidar eventos recientes, lo que podría interpretarse como una forma de disociación que le permite navegar por el océano sin ser abrumada por el miedo o el estrés. Aunque su condición genera situaciones cómicas, también se convierte en un elemento crucial de su carácter. En el ámbito del drama cinematográfico, **Spellbound**, la película de Alfred Hitchcock

(1945), gira alrededor de la disociación del doctor Anthony Edwardes.

- **Formación reactiva**: Cuando hace uso de este mecanismo de defensa, el personaje se enfrenta a lo que considera como amenazas internas o externas reemplazando un deseo, pensamiento o sentimiento inaceptable por su opuesto. Un ejemplo de formación reactiva en el mundo de los dibujos animados es el personaje de Gru en **Mi Villano Favorito** de Pierre Coffin, Kyle Balda y Chris Renaud (2010). Originalmente, Gru planea convertirse en el mayor villano del mundo, robando la luna para probar su valía. Sin embargo, este deseo de maldad se transforma inconscientemente en acciones benevolentes cuando adopta a tres niñas con el fin de utilizarlas en su gran robo. En el otro extremo del drama, Erika Kohut, la enamorada profesora de piano del filme **La pianista**, hace uso del mecanismo frente la amenaza interna que para ella representa la atracción que siente hacia Walter Klemmer, su discípulo predilecto. En la obra **Casa de muñecas** de Henrik Ibsen, Torvald Helmer parece profesar amor y cariño por su esposa, Nora, aunque de una manera bastante perdonavidas. Este comportamiento puede interpretarse como una manifestación reactiva de su necesidad agresiva de mantener el control dentro de su matrimonio. Este rasgo es un pilar importante de la caracterización de Torvald.
- **Intelectualización**: Este mecanismo se manifiesta cuando el personaje responde a amenazas, ya sean internas o externas, analizando la situación problemática desde una perspectiva intelectual. Cuando el personaje recurre a la intelectualización se caracteriza por discutir los hechos de manera general y teórica, y evitar deliberadamente involucrarse con los aspectos emocionales del conflicto. En la obra **Tío Vanya** de Antón Chéjov, el personaje de Iván (Vanya) Petrovich Voynitsky frecuentemente utiliza la intelectualización como un mecanismo de defensa para manejar sus sentimientos de desilusión, inutilidad y frustración que percibe en su vida. En el ámbito de la comedia, Isaac en **Manhattan** (1979), al igual que otros

personajes de Woody Allen, hace uso del mecanismo, en este beneficio de la caracterización del personaje como un intelectual neurótico neoyorquino. Hamlet en la obra **Hamlet** de Shakespeare, utiliza la intelectualización cuando reflexiona extensamente sobre cuestiones de moralidad, existencia y responsabilidad, a menudo, con la finalidad de evitar la acción directa.

- **Represión**: Este mecanismo se manifiesta cuando el personaje trata de excluir de su conciencia pensamientos, deseos, sentimientos o recuerdos que resultan dolorosos o inaceptables e impide su acceso a la conciencia activa. Bruce Wayne, mejor conocido como **Batman** en los cómics de DC, reprime el dolor y el trauma causados por el asesinato de sus padres. Este recuerdo traumático, aunque reprimido en su vida diaria como el magnate Bruce Wayne, influye profundamente en su psique, y lo impulsa a combatir el crimen. La complejidad de Batman como personaje deriva en gran parte de su constante lucha con la represión, y permite representar el impacto de los traumas no resueltos y los mecanismos de defensa en la formación de la identidad. La represión también se expresa en el mayor secreto de Logan, el personaje de **X-Men Orígenes: Wolverine** de Gavin Hood (2009).
- **Desplazamiento**: Este mecanismo se manifiesta cuando el personaje redirige sus emociones o sentimientos, que originalmente están vinculados a un objeto o persona, hacia otro objeto o persona diferente. En **Toy Story** de John Lasseter (1995), Buzz Lightyear experimenta un claro desplazamiento de emociones. Inicialmente, Buzz está convencido de que es un guardián espacial real y no un juguete. Cuando se enfrenta a la dolorosa verdad de su propia existencia como juguete, su crisis de identidad se desplaza hacia una rivalidad competitiva con Woody. Otros ejemplos del mecanismo de desplazamiento pueden verse en la película **Perfume de violetas** de José Buil (2001). En **Madame Bovary,** la novela de Gustave Flaubert, Emma Bovary desplaza su insatisfacción con su vida matrimonial y sus ideales

románticos no realizados hacia relaciones extramatrimoniales y sueños de una vida más apasionante.

Tercera Categoría: Distorsiones menores de la imagen

El personaje padece distorsiones de la imagen propia, de su cuerpo o de los otros en aspectos que utiliza para regular la estima de sí mismo.

- **Idealización**: Este mecanismo consiste en atribuir cualidades excesivamente positivas a otro o a uno mismo. En **La Sirenita**, Ariel idealiza el mundo humano y al príncipe Eric, les atribuye cualidades excesivamente positivas y los ve como la clave de su felicidad y realización. La idealización también se manifiesta en Gustav von Aschenbach, personaje principal de **Muerte en Venecia** por Luchino Visconti (1971). Aschenbach muestra una profunda infatuación por Tadzio, a quien idealiza hasta el momento de su muerte. También está presente en los clásicos de la literatura: en **Don Quijote de la Mancha** de Miguel de Cervantes, Don Quijote idealiza la idea de caballería y ve el mundo a través de esta lente distorsionada, lo que afecta su percepción de la realidad y de sí mismo.
- **Omnipotencia**: La omnipotencia es propia de un personaje que se percibe a sí mismo o actúa como si poseyera habilidades excepcionales o se considerara superior a los demás. En la serie de cómics de **Superman**, Lex Luthor personifica la omnipotencia. Luthor se considera intelectualmente superior no solo a sus adversarios sino a toda la humanidad. La omnipotencia de Luthor es un aspecto fundamental de su carácter, impulsa sus acciones y su incesante conflicto con Superman. Otro personaje caracterizado por su omnipotencia es Charles Foster Kane, el personaje principal de **El ciudadano Kane** de Orson Welles (1941). También Joe Gideon actúa con omnipotencia en el plano personal en **El show debe continuar** (*All that Jazz*) de Bob Fosse. (1979).

- **Devaluación**: La devaluación se caracteriza por la atribución exagerada de cualidades negativas a sí mismo o a otros. En la obra **Macbeth** de William Shakespeare, el personaje de Lady Macbeth es un ejemplo claro de un personaje que recurre al mecanismo de defensa de la devaluación. A medida que ella y su esposo se sumergen en una espiral de ambición y violencia, Lady Macbeth comienza a devaluarse a sí misma, considerándose indigna y culpable de los crímenes que ambos han cometido. En la novela **Crimen y Castigo** de Fiódor Dostoyevski, el personaje de Rodión Raskólnikov experimenta una intensa lucha interna que lo lleva a considerarse moralmente inferior y separado del resto de la humanidad, especialmente después de cometer el crimen que es central en la trama. En el cine, **La amante del teniente francés**, Sara, muestra este comportamiento de manera evidente cuando se califica a sí misma como la «puta del teniente francés».

Cuarta Categoría: Expulsión de la conciencia

Son mecanismos de defensa que mantienen fuera de la conciencia del personaje aquellos sentimientos, impulsos, ideas o situaciones que le resultan inaceptables o displacenteros.

- **Negación**: Este mecanismo implica la incapacidad del personaje para aceptar la realidad evidente para otros pero que resulta dolorosa o inadmisible para él. En la serie de televisión **Friends**, el personaje de Joey Tribbiani presenta un ejemplo cómico de negación. A lo largo de la serie, Joey frecuentemente se niega a aceptar la realidad cuando se trata de sus habilidades reales o su comprensión de situaciones complejas. Del lado del drama, en **La caída** (*Der Untergang*) dirigida por Oliver Hirschbiegel (2004), se retrata a Adolf Hitler quien se niega a admitir la ineludible derrota de Alemania en los estertores de la Segunda Guerra Mundial. Similarmente, en **Anna Karenina** de León Tolstói, Anna se muestra incapaz de aceptar las graves consecuencias sociales y emocionales de su relación extramatrimonial con Vronsky, una negación que,

como en el caso de Hitler en el ejemplo anterior, contribuye significativamente a su final trágico.

- **Proyección**: Este mecanismo se manifiesta cuando un personaje atribuye sus propios sentimientos, deseos o pensamientos inaceptables a otros. La serie de televisión **Los Soprano**, creada por David Chase (1999), el personaje de Tony Soprano ofrece un ejemplo claro de proyección. A medida que Tony lidia con las tensiones de ser un capo de la mafia y sus problemas familiares, con frecuencia proyecta su propia agresividad, inseguridades y miedo al fracaso en sus subordinados y familiares. En la película **Notting Hill** de Roger Michell (1999), Anna Scott traslada sus propias inseguridades y expectativas a aquellos que la rodean en su interacción con el mundo, haciendo uso de la proyección.
- **Racionalización**: Este mecanismo consiste en que el personaje propone explicaciones lógicas, aunque erróneas, para defender actitudes, creencias o comportamientos que son inadmisibles. En la película **El lobo de Wall Street** de Martin Scorsese (2013), el personaje de Jordan Belfort se defiende mediante el uso de la racionalización. A medida que se sumerge en el mundo de las finanzas y la corrupción en Wall Street, Belfort justifica sus acciones fraudulentas y su estilo de vida extravagante mediante racionalizaciones. La racionalización de Belfort es un aspecto central de su caracterización y contribuye a la exploración de temas como la moralidad, la codicia y el poder en la película. En **Fargo** de Joel y Ethan Coen (1996), Jerry Lundegaard justifica su complicado plan de secuestro como una medida desesperada ante sus apuros económicos, y pasa por alto tanto las implicaciones morales de su plan como sus secuelas catastróficas. En la novela **Crimen y Castigo** de Fiódor Dostoyevski, Raskólnikov defiende su crimen contra la usurera argumentando que es un acto legítimo, basado en sus propias teorías sobre la moral y la justicia, lo que desencadena la intensa lucha interior que ocupa buena parte de la novela.

- **Quejas y Rechazo de Ayuda**: En **Como agua para chocolate** de Laura Esquivel, el personaje de Rosaura se queja frecuentemente de sus circunstancias personales, pero su actitud subyacente implica a menudo una resistencia a seguir las recomendaciones o aceptar el apoyo ofrecido por los demás. En **La insoportable levedad del ser** de Milan Kundera, el personaje de Tomas se encuentra frecuentemente en este ciclo. Aunque externamente busca el consejo y la compañía de otros, su filosofía de vida lo lleva a cuestionar o rechazar la ayuda, y el compromiso emocional que esto implica.

Quinta Categoría: Distorsiones mayores de la imagen

Los pensamientos, ideas, deseos, sentimientos o temores potencialmente amenazadores para el personaje son manejados mediante una alta distorsión de la imagen de sí mismo o de la imagen de los demás.

- **Refugio en la fantasía**: Este mecanismo se manifiesta en personajes que abordan situaciones percibidas como amenazas, ya sean internas o externas, sumergiéndose en fantasías que reemplazan las interacciones humanas reales y le permiten evadir la necesidad de tomar acciones concretas o enfrentar problemas. Un ejemplo de este mecanismo se puede encontrar en el personaje de Blanche DuBois en la obra **Un tranvía llamado deseo** de Tennessee Williams. Cuando Blanche enfrenta dificultades y conflictos en su vida, a menudo se refugia en fantasías sobre su pasado glamoroso y las ilusiones de su juventud. Estas fantasías actúan como un refugio emocional para Blanche, y le permiten evadir la cruda realidad y mantener su fragilidad emocional. En el filme **El laberinto del fauno** de Guillermo del Toro (2006), Ofelia se sumerge en un mundo fantástico para escapar de la cruda realidad de la posguerra española. De manera similar, en **Precious** dirigida por Lee Daniels (2009), el personaje

principal, Preciosa, recurre a fantasías cada vez que se encuentra en situaciones de alta tensión.

- **Identificación proyectiva**: A diferencia de la proyección, mecanismo en el cual una persona atribuye a otros sus propios sentimientos o acciones, en la identificación proyectiva el individuo no coloca completamente en el otro lo que proyecta. En cambio, explica sus propios impulsos o afectos como reacciones justificadas hacia las acciones de otro personaje. Usualmente, el personaje induce en el otro los sentimientos o actuaciones que justifican su conducta. Un ejemplo que ilustra la identificación proyectiva es la conducta del personaje de Amy Dunne en la película **Perdida** (**Gone Girl**) de David Fincher (2014). Amy manipula las percepciones de las personas de su entorno para provocar ciertas acciones o reacciones, y luego utiliza estas reacciones para justificar sus propios comportamientos extremos. Otro tanto hacen Homero Simpson en **Los Simpsons: La película** dirigida por David Silverman (2007) y el protagonista de **The Cable Guy** (*El insoportable*) dirigida por Ben Stiller (1996).
- **Polarización**: Cuando hacen uso de este mecanismo de defensa, los personajes se enfrentan a las situaciones que consideran como amenazas internas o externas viéndose a sí mismos o a los demás como seres totalmente buenos o totalmente malos. En la película **Fanny y Alexander**, de Ingmar Bergman (1982), el obispo Vergérus exhibe un ejemplo patente del mecanismo de polarización. En su visión del mundo, las cosas son o completamente correctas o completamente erróneas, sin espacio para la ambigüedad o la flexibilidad. También en la novela **Los miserables** de Victor Hugo, el inspector Javert ve el mundo en términos absolutos de bien y mal.

Sexta Categoría: Actuación de sentimientos

Mecanismos de defensa de aquellos que manejan lo que sienten como amenazas externas o internas tomando acciones o

emprendiendo retiradas que no son producto de su actuación consciente.

- **Agresión apática**: En el caso de la agresión apática, el personaje se enfrenta a lo que considera como amenazas internas o externas expresando su agresividad hacia otros en forma indirecta e inasertiva. El personaje despliega una actitud superficial de cooperación que enmascara su resentimiento y su hostilidad y resistencia encubiertas. Un ejemplo de este mecanismo se encuentra en el personaje de Stephen Dedalus en **Un retrato del artista adolescente** de James Joyce. Stephen, al enfrentar las restrictivas normas sociales y culturales de su entorno, opta por una resistencia pasiva y expresa su descontento y crítica a través de la ironía y el desapego más que mediante confrontaciones abiertas. En la novela **Cumbres borrascosas** de Emily Brontë, el personaje de Heathcliff utiliza el mecanismo de agresión apática. Cuando Cathy, la persona a quien ama, lo rechaza por su posición social, Heathcliff se muestra superficialmente amable y cooperativo con Cathy y su familia, pero en el fondo esconde un profundo resentimiento y hostilidad.
- **Retirada apática**: Cuando el personaje aplica este mecanismo de defensa, gestiona las situaciones que considera de amenaza interna o externa y se retrae completamente en sí mismo, desconectándose del entorno y suprimiendo sus emociones. Un ejemplo palpable de este comportamiento se observa en Preciosa, la protagonista del filme **Precious**. Ante las continuas adversidades y abusos que sufre, Preciosa se sumerge en un estado de retirada apática como estrategia de supervivencia. Otro ejemplo de este comportamiento se encuentra en el personaje de Lester Burnham en la película **American Beauty**, dirigida por Sam Mendes (1999). Lester, atrapado en la monotonía de su vida suburbana y una relación familiar distante, recurre a la retirada apática como forma de lidiar con su descontento y falta de propósito. En la novela **El extranjero** de Albert Camus, el personaje de Meursault utiliza

el mecanismo de retirada apática para afrontar las situaciones que le generan incomodidad o dolor.

- ***Acting out*:** Este mecanismo de defensa se manifiesta en personajes que se enfrentan a las situaciones que consideran como amenazas internas o externas utilizando la acción en lugar de la reflexión o del sentimiento. En el mundo de los cómics, un personaje emblemático que ilustra el mecanismo de *acting out* es Wolverine de los **X-Men**. Wolverine con frecuencia recurre a la violencia y a la acción directa como medios para lidiar con las amenazas o el dolor, en lugar de expresar sus sentimientos. Anton Chigurh de **No Country for Old Men** de los hermanos Coen (2007), y el sargento Martin Riggs de **Arma Mortal** de Richard Donner (1987) son dos personajes que usan este mecanismo de defensa de forma preferida.

Séptima Categoría: Alteración defensiva

Es el nivel defensivo que corresponde a la psicosis: el personaje carece de una regulación defensiva regular y sufre de una severa ruptura con la realidad.

- **Negación psicótica**: En la negación psicótica, el personaje suprime por completo la percepción de aspectos tangibles de la realidad externa que le resultan dolorosos. Un ejemplo lo encontramos en el personaje de Scarlet Witch (Bruja Escarlata), particularmente en la serie **WandaVision** dentro del universo Marvel (2021). Enfrentada a la dolorosa pérdida de sus hijos, Scarlet Witch altera la realidad para crear un mundo donde sus deseos más profundos se han hecho realidad. Este acto de negación no solo afecta su percepción personal, sino que también impone esta nueva realidad alterada a los demás. En el filme **A Beautiful Mind** (*Una mente maravillosa*) de Ron Howard (2002) John Nash padece negación psicótica y es incapaz de distinguir entre sus alucinaciones y lo que es real. Un personaje de la literatura clásica que ejemplifica la negación psicótica es Miss Havisham,

en la novela **Grandes Esperanzas** de Charles Dickens quien, tras ser abandonada en el altar se viste para el resto de su vida con su vestido de novia y mantiene su casa en la misma condición de aquel día, y vive en una realidad alternativa donde su boda aún está por suceder.

- **Distorsión psicótica**: En el caso de la distorsión psicótica, el personaje modifica aspectos de la realidad y se evidencia una alteración en la capacidad de discernimiento o en el juicio acerca de la realidad. En **El resplandor** de Stanley Kubrick (1980), Jack Torrance sufre una distorsión psicótica pierde la capacidad de discernir la realidad y comienza a actuar con violencia extrema hacia su familia. En el manga y el anime, **Death Note**, la capacidad para discernir la realidad de Light Yagami., su protagonista, se distorsiona progresivamente al descubrir el Death Note, un cuaderno con el poder de matar a cualquier persona cuyo nombre sea escrito en sus páginas. En el relato **El corazón de las tinieblas** de Joseph Conrad, el protagonista, Charles Marlow, experimenta una distorsión psicótica durante su viaje al Congo.
- **Proyección delirante:** En la proyección delirante, los conflictos internos son experimentados como si fueran una realidad externa y tangible. El contenido de la percepción o delirio puede ser de varios tipos: de grandeza, persecutorio, de que los pensamientos propios son escuchados por los demás o que los pensamientos propios han sido insertados en la mente por otra persona, etc. Un ejemplo lo encontramos en el personaje de John Nash, en la película **Una mente brillante** de Ron Howard (2002). También en **Black Swan**, Nina experimenta proyecciones delirantes y confunde su identidad con la del cisne que interpreta. En **Don Quijote de la Mancha** de Miguel de Cervantes, Don Quijote sufre de proyección delirante, cree que es un caballero andante destinado a realizar grandes hazañas, y se enfrenta a molinos de viento que para él, en su proyección psicótica son unos gigantes.

Si deseas que tus personajes reaccionen ante las amenazas de la misma manera que lo hacemos los seres humanos, incluye esta lista de mecanismos de defensa en tu caja de herramientas.

LOS PERSONAJES Y EL ANÁLISIS TRANSACCIONAL

Toda historia presupone un desequilibrio; el drama es enemigo de la neutralidad. En el cine, una película que comienza con una escena tranquila, en la que una pareja viaja hacia su casa de vacaciones en la costa oeste de Francia, disfruta de su tiempo juntos en un entorno relajado y se prepara para unas vacaciones serenas en la playa, inmediatamente pone en alerta al espectador, que anticipa un giro dramático que impulse la narración. Este es precisamente el caso de **Sous le sable** (*Bajo la arena*), dirigida por François Ozon (20015), que cuenta una historia en la cual la calma inicial se ve abruptamente interrumpida durante un día tranquilo en la playa. Jean y Marie, marido y mujer, comparten momentos placenteros hasta que Jean desaparece repentinamente mientras Marie duerme bajo el sol, lo que da inicio a un viaje emocional y psicológico para Marie frente a una pérdida inesperada. A partir de allí, todo es desequilibrio e inestabilidad.

Las posiciones existenciales

Esta es la escena inicial del laureado filme **Parasites** de Bong Jo Ho (2019):

INT. SEMISÓTANO - DÍA

Un húmedo apartamento en semisótano. KI-WOO, de 24 años, corre de esquina a esquina buscando desesperadamente una señal de Wi-Fi. Aparecen varias redes, pero todas están protegidas con contraseña.

KI-WOO
¡NO! No tú también, "iptime". Ki-Jung! El vecino de arriba finalmente bloqueó su Wi-Fi.

HABITACIÓN ADYACENTE --

Tumbada en el suelo de la estrecha habitación, KI-JUNG, de 23 años, apenas mueve los labios -- “Mierda”.

KI-JUNG
Intenta '123456789'. Luego inténtalo al revés.

KI-WOO
Nada, no hay manera.

OTRA HABITACIÓN --

También tumbada en el suelo, CHUNG-SOOK, de 49 años, la madre, se burla de su miseria colectiva.

CHUNG-SOOK
¿Qué se supone que debo hacer si alguien me llama? ¿Y si es un trabajo? ¡Eh, Ki-Tek!

Chung-Sook patea a KI-TEK, de 49 años, que está durmiendo a sus pies.

CHUNG-SOOK (CONT'D)
Sé que estás despierto, idiota. ¿Algún comentario?

KI-TEK
(se limpia la baba)
¿Qué?

CHUNG-SOOK
Nuestros teléfonos han estado suspendidos durante semanas, y ahora los vecinos nos han bloqueado. ¿Cuál es tu plan?

Chung-Sook lo patea de nuevo.

CHUNG-SOOK (CONT'D)
¿Qué vas a hacer al respecto? ¿Cuál es el plan, genio?

Chung-Sook trata a Ki-Tek muy mal, pero a él no parece importarle. Se levanta con la sonrisa más serena y esclarecida, y luego se dirige hacia el --

De nuevo, nos encontramos en un mundo dominado por el desequilibrio, esta vez no solo en el entorno en el que habitan los personajes (donde no hay señal de Wi-Fi disponible), sino también entre los personajes mismos. En el drama, las relaciones entre los personajes rara vez son equilibradas.

Una herramienta sencilla y poderosa para comprender y diseñar el desequilibrio entre personajes es el Análisis Transaccional, una teoría psicoanalítica y método de psicoterapia creado por el psiquiatra canadiense Eric Berne en la década de 1960. Eric Berne desarrolló el

Análisis Transaccional como una forma de examinar las transacciones y relaciones entre las personas.

La primera noción que podemos extraer del Análisis Transaccional y que nos permitirá abordar con profundidad el asunto del desequilibrio en las relaciones entre personajes, es la de las posiciones existenciales. Berne define la posición existencial como una medida de la autoestima derivada de cómo una persona se evalúa a sí misma en relación con los demás. Según Berne, existen cuatro posiciones existenciales que determinan si la evaluación propia y la evaluación de los demás son positivas o negativas. Las etiquetas que Berne utiliza son: «Yo estoy Bien», «Yo estoy Mal», «Tú estás Bien», «Tú estás Mal». Estas posiciones identificadas por Berne son:

- *Yo estoy Bien - Tú estás Bien (Posición Sana).*
- *Yo estoy Bien - Tú estás Mal (Posición Proyectiva).*
- *Yo estoy Mal - Tú estás Bien (Posición Depresiva).*
- *Yo estoy Mal - Tú estás Mal (Posición Desesperanzada).*

Si aplicamos las etiquetas a la escena de Bong Jo Ho, podemos traducir las últimas interacciones entre Chung-Sook y Ki-Tek de la escena en términos de posiciones existenciales:

CHUNG-SOOK
¿Qué se supone que debo hacer si alguien me llama? ¿Y si es un trabajo? ¡Eh, Ki-Tek! (**Yo estoy Mal - Tú estás Bien**)

Chung-Sook patea a KI-TEK, de 49 años, que está durmiendo a sus pies.

CHUNG-SOOK (CONT'D)
Sé que estás despierto, idiota. ¿Algún comentario? (**Yo estoy Mal - Tú estás Bien**)

KI-TEK
(se limpia la baba)
¿Qué?

CHUNG-SOOK
Nuestros teléfonos han estado suspendidos durante semanas, y ahora los vecinos nos han bloqueado. ¿Cuál es tu plan? (**Yo estoy Mal - Tú estás Bien**)

Chung-Sook lo patea de nuevo.

CHUNG-SOOK (CONT'D)
¿Qué vas a hacer al respecto? ¿Cuál es el plan, genio?

Chung-Sook trata a Ki-Tek muy mal, pero a él no parece importarle. Se levanta con la sonrisa más serena y esclarecida, y luego se dirige hacia el – (**Yo estoy Bien - Tú estás Mal**)

La alusión a las posiciones existenciales entre personas estuvieron de moda en los años sesenta, época en la que el psicólogo Anthony Harris publicó un libro titulado **Yo estoy Bien - Tú estás Bien**. Danny DeVito jugaba con esta frase en su película **Matilda** (1996), en una escena en la que Harry Wormwood, el padre de Matilda, interpretado por DeVito, intentaba en vano impartir una lección a su hija, quien demostraba ser mucho más madura que su progenitor. Wormwood, verbalizaba algo que existe en las relaciones humanas y entre personajes: esta evaluación según la cual, en cada interacción, el individuo se posiciona ya sea a un nivel horizontal frente a sus interlocutores, por encima o por debajo de ellos. Esto nos recuerda que las interacciones entre personajes están marcadas por esta clase de evaluación. A continuación, un diálogo extraído del guion de **El laberinto del fauno**, la película de Guillermo del Toro:

OFELIA
¿Por qué tenías que casarte?

CARMEN
Estuvimos solas mucho tiempo-

OFELIA
Yo estoy contigo. No estabas sola. Nunca has estado sola-

CARMEN
Algún día entenderás que para mí tampoco ha sido fácil.

Los ojos de Carmen se humedecen. Ofelia la mira con absoluto embeleso. Carmen hace un gesto de dolor.

CARMEN
Tu hermano está un poco inquieto. Anda- cuéntale uno de tus cuentos- seguro que se calma al oír tu voz

Ofelia sonríe y acerca su cara al vientre de su madre…

Lo que sucede en esta escena y la anterior es frecuente en las obras de ficción: cuando los personajes interactúan tiene lugar una

evaluación implícita de ambos personajes. El AT nos facilita identificar de manera explícita cómo se produce esa evaluación a partir de las posiciones existenciales que emergen en la interacción. Reproduzco el diálogo y añado etiquetas para analizar el ejemplo:

OFELIA
¿Por qué tenías que casarte? (**Yo estoy Mal - Tú estás Bien**)

CARMEN
Estuvimos solas mucho tiempo- (Y**o estoy Mal - Tú estás Bien**)

OFELIA
Yo estoy contigo. No estabas sola. Nunca has estado sola- (**Yo estoy Mal - Tú estás Bien**)

CARMEN
Algún día entenderás que para mí tampoco ha sido fácil. (**Yo estoy Mal - Tú estás Bien**)

Los ojos de Carmen se humedecen. Ofelia la mira con absoluto embeleso. Carmen hace un gesto de dolor.

CARMEN
Tu hermano está un poco inquieto. Anda- cuéntale uno de tus cuentos- seguro que se calma al oír tu voz. (**Yo estoy Bien - Tú estás Bien**)

Ofelia sonríe y acerca su cara al vientre de su madre…

Lo que sucede en esta escena refleja las vivencias de los personajes y desvela sus posiciones existenciales, así como su autoestima. Este es un aspecto que el escritor probablemente conoce; sin embargo, una herramienta como esta facilita la visualización y contribuye a centrar la atención en la interioridad de los personajes. Es relevante mencionar que el psiquiatra argentino Roberto Kertesz propone una revisión de la teoría de Berne, y sugiere cinco posiciones existenciales, que son:

- *Yo estoy Bien - Tú estás Bien (Posición Maníaca).*
- *Yo estoy Bien - Tú estás Mal (Posición Paranoica).*
- *Yo estoy Mal - Tú estás Bien (Posición Depresiva).*
- *Yo estoy Mal - Tú estás Mal (Posición Nihilista).*

- Yo estoy a veces Bien, a veces Mal - Tú estás a veces Bien, a veces Mal (Posición Realista).

Cada vez que escribas un diálogo en tu guion o novela, recuerda que los personajes suelen evaluarse a sí mismos en relación con los demás: se posicionan por encima o por debajo del otro, y en ocasiones, se colocan por encima o por debajo de un tercero mencionado. La herramienta discutida permite una identificación clara de este fenómeno de desigualdad, presente en muchas interacciones entre personajes. Por ello, tienes la opción de incorporar estas posiciones existenciales a tu conjunto de herramientas.

El modelo de los Estados del Yo

El modelo de los Estados del Yo constituye el esquema fundacional del Análisis Transaccional (AT) ideado por Eric Berne. Según este modelo, cada individuo cuenta con tres estados que actúan como fuentes distintas y separadas de comportamiento en sus interacciones con otros. Estos estados se denominan: el Estado Padre del Yo, el Estado Adulto del Yo y el Estado Niño del Yo. Cada persona activa uno de estos tres estados al relacionarse con otro individuo. Thomas Harris, en **I'm OK – You're OK**, define los estados con precisión:

> *Estos estados del yo no representan roles, sino realidades psicológicas... Un estado emerge de la reproducción de datos registrados de eventos pasados, vinculados a personas reales, momentos reales, decisiones reales y emociones igualmente reales.*

Los estados se identifican comúnmente con las siglas P (Padre), A (Adulto) y N (Niño), y se visualizan mediante un diagrama de tres círculos paralelos, como el ilustrado en el siguiente gráfico:

El Estado Padre del yo refleja la internalización de «lo que se debe hacer» en la vida. Funciona como un depósito que guarda los aspectos directivos y reguladores característicos de la cultura, las tradiciones, las normas y los valores del entorno, asociándose con patrones de comportamiento típicamente paternales. Desde el Estado Padre del yo, el individuo critica, da órdenes, impone, domina, y también acoge, protege, aconseja y ampara.

El Estado Adulto del yo alberga la habilidad para recoger información necesaria para tomar decisiones libres de prejuicios o ilusiones, así como la capacidad de estrategia y negociación que permite al individuo actuar con competencia y eficacia. Este estado facilita la objetivación de la realidad de las cosas, las personas y los eventos. Desde el Estado Adulto del yo, el individuo se cuestiona, investiga, razona, escucha, colabora, organiza, planifica, resuelve problemas, ofrece y solicita información, y aplica la capacidad de «pensar primero y actuar después».

El Estado Niño del yo se caracteriza por sentimientos, actitudes y patrones de comportamiento que son vestigios de la infancia. Este

estado manifiesta la subjetividad espontánea y sin filtros, donde el individuo sueña, busca disfrutar de la vida, muestra curiosidad, actúa impulsivamente, es creativo, temeroso, egocéntrico y fantasioso.

Es evidente que todos los seres humanos empleamos patrones comunicativos de todos los estados del yo, fluctuando nuestro comportamiento entre uno y otro estado según las circunstancias. Solemos preferir alguno de estos estados: hay quienes pasan la mayor parte del tiempo en el Estado Padre, otros parecen permanecer en el Estado Adulto y algunos viven constantemente en el Estado Niño. Se pueden diferenciar diversas funciones dentro de cada estado, como se detalla en las tablas a continuación:

ESTADO DEL YO	FUNCIONES	CONDUCTAS POSITIVAS Y NEGATIVAS (+) (-)	
PADRE	CRÍTICO	(+)	Firme, Justo, Pone límites
		(-)	Autoritario, Prejuicioso Despectivo, "Está en posesión de la verdad"
	PROTECTOR	(+)	Da ayuda y confianza "Está ahí siempre ahí"
		(-)	Sobreprotege Impide la autonomía

Funciones del Estado Padre

Este esquema describe el «Estado del Yo Padre» en términos de sus funciones y las conductas asociadas, tanto positivas como negativas. Se divide en dos funciones principales: Crítico y Protector. En la función Crítica, se destaca por ser firme, justo y por establecer límites; sin embargo, puede tornarse autoritario, prejuicioso y despectivo, y considerarse poseedor de la verdad absoluta. En su rol de Protector, proporciona ayuda y confianza, mostrándose siempre disponible, pero puede caer en la sobreprotección y limitar así la autonomía del otro.

ESTADO DEL YO	FUNCIONES	CONDUCTAS POSITIVAS Y NEGATIVAS (+) (-)	
ADULTO	DATOS EXTERNOS E INTERNOS	(+)	Se responsabiliza, actúa objetivamente Toma decisiones autónomas
		(-)	Frío Calculador

Funciones del Estado Adulto

Este esquema detalla el «Estado del Yo Adulto» centrado en su función principal de procesar datos externos e internos. Las conductas asociadas reflejan tanto aspectos positivos como negativos. Positivamente, se caracteriza por asumir responsabilidades y actuar de manera objetiva, además de tomar decisiones de forma autónoma. Sin embargo, en el lado negativo, puede percibirse como frío y calculador.

ESTADO DEL YO	FUNCIONES	CONDUCTAS POSITIVAS Y NEGATIVAS (+) (-)	
NIÑO	NATURAL	(+)	Sabe expresar sus sentimientos Disfruta, es creativo
		(-)	Egoísta, cruel Manipulador
	ADAPTADO SUMISO	(+)	Sociable, dúctil Apaciguador
		(-)	Miedoso, autodesvalorizado Se deja pisar
	ADAPTADO REBELDE	(+)	Rechaza la imposiciones No deja que le atropellen
		(-)	Se pone por sistema Vengativo, Agresivo

Funciones del Estado Niño

Este esquema describe el «Estado del Yo Niño» y lo divide en diferentes aspectos con sus respectivas conductas positivas y negativas.

En el aspecto «Natural», el Niño se caracteriza por la capacidad de expresar libremente sus sentimientos, disfrutar la vida y ser creativo. Sin embargo, este estado también puede manifestarse de manera egoísta y cruel, e incluso llegar a ser manipulador.

El «Niño Adaptado» presenta dos subtipos: «Apaciguador» y «Sumiso». Como Apaciguador, el Niño es sociable y dúctil, pero en su faceta de niño Sumiso, puede mostrarse miedoso y con tendencia a la auto-desvalorización, rechazar las imposiciones y mostrar resistencia a ser controlado.

Finalmente, el «Niño Adaptado Rebelde» se opone sistemáticamente a la autoridad o a las normas establecidas, y puede ser vengativo y agresivo en su comportamiento.

El diseño de un personaje puede implicar la elección del Estado del Yo que predomina en la mayoría de sus interacciones. Existirán personajes que se ubiquen frecuentemente en el Estado Padre (incluso si se trata de personajes femeninos aparentemente frágiles o de personajes infantiles). Charles Foster Kane de **El Ciudadano Kane**

sirve como un ejemplo de este tipo de personaje. Otros personajes operan casi constantemente desde el Estado Adulto, como Matilda en la película de Danny DeVito. Además, algunos personajes interactúan casi siempre desde el Estado Niño, como el Profesor Kelp en **El profesor chiflado** de Jerry Lewis (1963). El Estado del Yo preferido por un personaje revela un aspecto fundamental del mismo y simplifica el diseño de interacciones entre personajes. En el Apéndice C, proporcionamos listados de personajes caracterizados por sus Estados del Yo predominantes.

Los estados del yo y la complejidad del personaje

El perfil psicológico de un personaje podría detallar las pautas de interacción desde cada uno de sus estados del Yo, y revelar así la complejidad del personaje. Para esto, es suficiente formular preguntas relacionadas con cada estado del Yo del personaje en cuestión. Por ejemplo: ¿Cómo interactúa el personaje desde el Estado Padre del Yo? ¿Se inclina más hacia la censura o la protección? ¿Qué tipo de crítico es? ¿Cómo se comporta al asumir un rol protector? ¿Cómo se manifiesta el Estado Adulto del personaje? ¿Es particularmente equilibrado o excesivamente racional? ¿Cómo se expresa el Estado Niño del personaje? ¿Muestra un comportamiento travieso o irresponsable? ¿Es creativo o caprichoso? Ilustremos este tipo de indagación con algunos ejemplos:

Hamlet (William Shakespeare)

- **Estado Padre del Yo:** Hamlet a menudo se comunica desde un Estado Padre crítico, especialmente en su trato con su madre, Gertrudis, y su tío, Claudio. Exhibe una tendencia a la censura moral y ética, critica duramente a su madre por su rápido matrimonio después de la muerte de su padre y a Claudio por usurpar el trono. Su crítica puede ser vista como un intento de proteger los valores y la integridad del reino que cree amenazados.
- **Estado Adulto del Yo:** Hamlet muestra su Estado Adulto en su capacidad para la reflexión profunda y el análisis. Sus soliloquios famosos, como «Ser o no ser», demuestran un razonamiento profundo y una consideración de la existencia y la moralidad. No obstante, su racionalidad a menudo se ve superada por sus

emociones y dudas, lo que indica una lucha interna entre este estado y los otros. Esta tendencia al hiper-análisis y a la parálisis racional es lo que a menudo impide que Hamlet actúe de manera decidida.

- **Estado Niño del Yo:** El Estado Niño de Hamlet se manifiesta a través de su vulnerabilidad, su creatividad y su capricho. Se muestra a través de sus interacciones lúdicas y a veces crueles, como con Polonio, Rosencrantz y Guildenstern, en las que utiliza el ingenio y el juego de palabras para desorientar y criticar. Además, su profundo dolor y melancolía por la muerte de su padre revelan un niño herido que lucha por comprender y aceptar la realidad de su pérdida.

La Maga (Rayuela, Julio Cortázar)

- **Estado Padre del Yo:** La Maga rara vez actúa desde un Estado Padre explícito; su naturaleza es más intuitiva que crítica o protectora en el sentido tradicional. Sin embargo, se podría interpretar que ejerce una forma de protección emocional hacia Horacio Oliveira, el personaje principal, al intentar acercarlo a las experiencias vivenciales y emocionales más directas y auténticas, lejos del intelectualismo y la racionalización excesiva. Este impulso protector es más evidente en su relación con su hijo Rocamadour, a pesar de que lucha con su papel de madre y las responsabilidades que conlleva.
- **Estado Adulto del Yo**: El Estado Adulto de La Maga se manifiesta en su capacidad de vivir el momento y en su percepción sensorial aguda del mundo que la rodea. A diferencia de otros personajes, su racionalidad no es analítica ni distante; es inmediata y empática, vinculada a la experiencia y a la intuición más que a la lógica. Esta manera de interactuar con el mundo y con Horacio a menudo sirve de contrapunto al excesivo análisis y parálisis que caracterizan a Oliveira.
- **Estado Niño del Yo**: Es en su Estado Niño donde La Maga realmente brilla. Se muestra juguetona, creativa, espontánea y profundamente emotiva. Su capacidad para maravillarse con las pequeñas bellezas del mundo, su apertura emocional y su vulnerabilidad son aspectos clave de su personalidad. Estas cualidades atraen y a la vez confunden a Horacio, cuya

fascinación por La Maga parece radicar en esta conexión directa con la vida y las emociones que ella encarna. La Maga, con su espontaneidad y capacidad para disfrutar del misterio de la existencia sin necesidad de resolverlo, contrasta con el enfoque más cerebral y cauteloso de otros personajes.

Dora (Central do Brasil)

- **Estado Padre del Yo**: Dora muestra un Estado Padre crítico y distante; cobra por escribir cartas para personas analfabetas y luego no las envía, desprecia los sentimientos y necesidades de sus clientes. A medida que la historia avanza, este estado evoluciona hacia uno más nutritivo y protector, especialmente en su relación con Josué, a quien finalmente decide ayudar.
- **Estado Adulto del Yo**: El Estado Adulto de Dora se manifiesta en su capacidad para tomar decisiones pragmáticas. Su decisión de llevar a Josué con su padre refleja un pensamiento más lógico y orientado a resultados. A lo largo de su viaje, Dora evalúa las circunstancias y toma algunas decisiones que protegen y benefician a ambos.
- **Estado Niño del Yo**: Este estado en Dora se hace más visible a medida que forma un vínculo emocional con Josué. Se muestra juguetona, especialmente cuando bromea con él sobre si tiene novia, y retoza en la cama con él hacia el final de la película, con espontaneidad y alegría.

Vemos entonces, a través de estos ejemplos, cómo el análisis de las acciones de los personajes mediante el modelo de los Estados del Yo nos arroja luz tanto sobre los personajes como sobre las relaciones entre ellos.

Un aspecto interesante del modelo de Berne y que es aplicable a la escritura es que la interacción entre personajes constituye un intercambio entre estados del Yo. En las interacciones, los individuos alternan entre diferentes Estados del Yo, pero cuando alguien se mantiene en un único Estado del Yo demuestra rigidez. Por ejemplo, Beth Jarrett, la madre rígida en **Gente cómo uno**, está fijada en su Estado Padre y muestra una patente incapacidad para perdonar a su

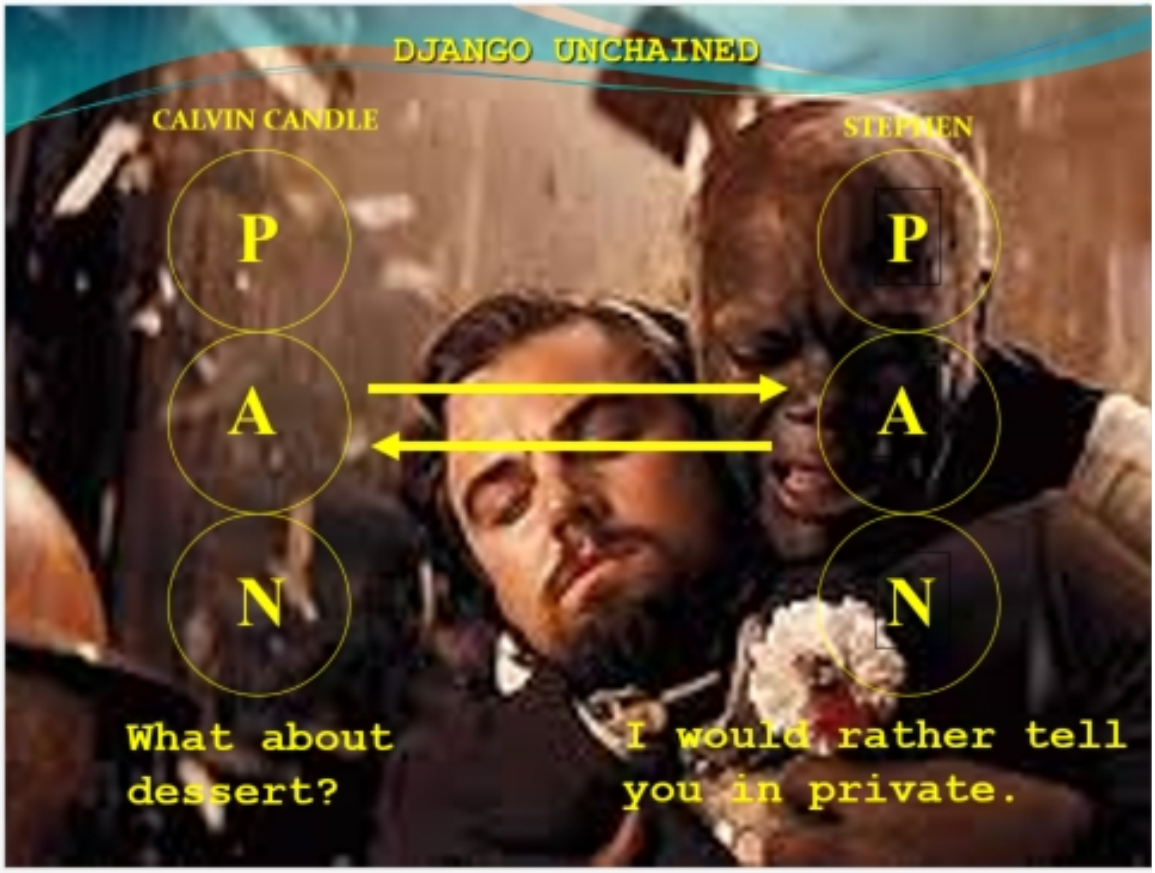
hijo. Por otro lado, Mozart, en **Amadeus** de Miloš Forman (1984), casi nunca deja su Estado Niño.

Como veremos en la próxima sección, la dinámica de los diálogos entre personajes se enriquece al considerar los Estados del Yo. Una conversación entre personajes que dialogan seriamente «como adultos» (desde el Estado Adulto del Yo) puede adquirir matices con las bromas o fantasías «infantiles» de los interlocutores (interacciones desde el Estado Niño del Yo) y enriquecerse con sus amenazas y consejos «paternales» (intercambios desde el Estado Padre del Yo).

Transacciones y conciliaciones

Los Estados del Yo se manifiestan en el intercambio de lo que en el Análisis Transaccional se conoce como caricias. Una caricia es un estímulo intencional dirigido de persona a persona, que puede ser gestual, escrito, verbal o físico y que puede ser respondido por quien lo recibe. A partir de la definición de caricia, podemos afinar el uso de los Estados del Yo tomando en cuenta lo que Eric Berne llama las transacciones o interacciones. Las transacciones constituyen la unidad básica en el intercambio de caricias y se ejercen entre estados del Yo en el seno de la comunicación entre dos individuos. Los diálogos de las novelas y de los guiones implican transacciones entre los personajes: generan estímulos intencionales y suelen ser respondidos por otros personajes. Hay varios tipos de transacciones, a saber:

1. **Transacciones complementarias**: Son aquellas en las que la respuesta se recibe por el mismo Estado del Yo que envió el estímulo y, a su vez, procede del estado del Yo que lo recibió. Estos son intercambios armónicos. Por ejemplo, un personaje se comunica desde el Estado Adulto al Estado Adulto de otro personaje y este último responde desde el estado Adulto. Un ejemplo se encuentra en este diálogo de **Django Unchained** de Quentin Tarantino (2012):

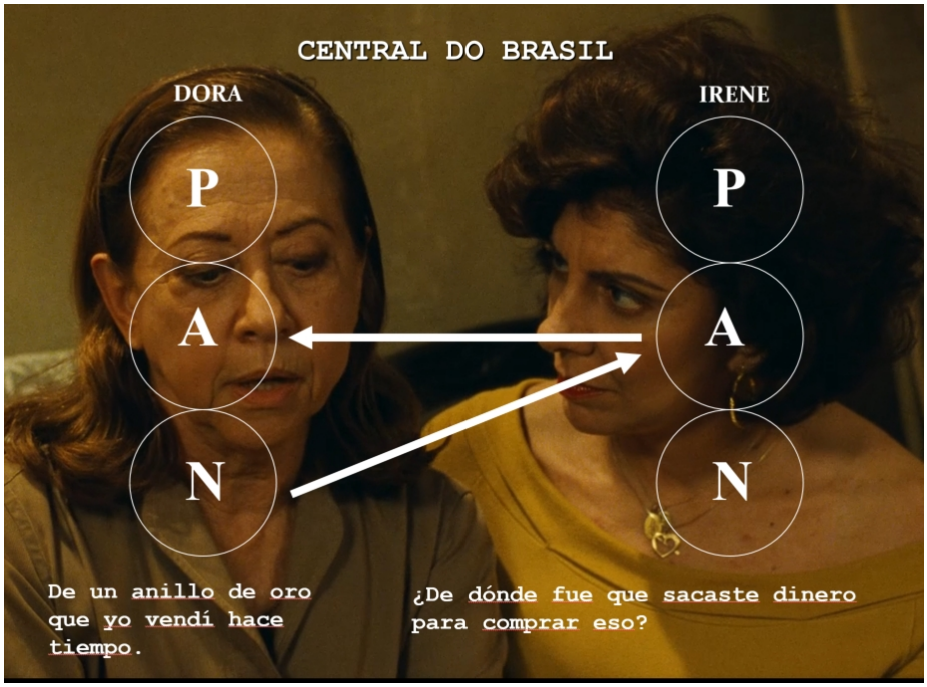


Diálogo: Calvin Candle: *¿Qué hay del postre?*; Stephen: *Prefiero decírselo en privado*.

Como se puede observar, las transacciones complementarias presuponen un intercambio armónico. En este caso, dicho intercambio se lleva a cabo entre el Estado Adulto de ambos personajes y es de naturaleza racional. En general, estas transacciones son propias de situaciones en las que prevalece el suministro de información por encima del conflicto.

2. Transacciones cruzadas: Son transacciones en las cuales la respuesta proviene de un estado diferente al que emitió el estímulo o se dirige a un estado diferente al que emitió el estímulo. Por ejemplo, cuando un personaje se comunica desde el Estado Adulto hacia el Estado Adulto de otro personaje, pero obtiene una respuesta desde el Estado Padre que se dirige a su Estado Adulto Un ejemplo de esto se encuentra en un diálogo de **Central do Brasil**.

OBJ



En contraste con las transacciones complementarias, las transacciones cruzadas suelen dar inicio a situaciones conflictivas porque constituyen acciones lingüísticas que impulsan la trama. Las escenas más «movidas» están llenas de transacciones cruzadas.

3. **Transacciones ulteriores**: Transacciones en las que más de un Estado del Yo interviene simultáneamente. Un mensaje ulterior se oculta dentro de una transacción aparentemente convencional. Un ejemplo de esto se observa en un diálogo de **Memorias del Subdesarrollo** de Tomás Gutiérrez Alea (1968).

> Las transacciones ulteriores se relacionan con el efecto de lo que comúnmente se denomina el «subtexto», es decir, el contenido que no se anuncia explícitamente por los personajes o el autor, pero que está implícito o se convierte en algo comprendido por la audiencia.

Recapitulando: las transacciones más interesantes para los escritores son las conflictivas, es decir, las transacciones cruzadas y las transacciones ulteriores. Las transacciones cruzadas suelen ocurrir debido a un error de interpretación psicológica: por ejemplo, un esposo solicita un favor desde su Estado Adulto a su pareja, y la pareja responde desde su Estado Niño, interpretando la solicitud como una demanda paterna. Las transacciones ulteriores representan acciones con una doble intención que activan dos Estados del Yo simultáneamente; por ejemplo, el Adulto que se comunica con otro Adulto y, al mismo tiempo, el Padre que se dirige al Niño. Este último tipo de transacciones aparece en interacciones con profundidad dramática. Es notable cuántos diálogos efectivos contienen transacciones ulteriores.

El modelo transaccional, como hemos visto, nos permite reconocer que, incluso cuando los personajes intercambian información, siempre hay un evento psicológico subyacente en juego entre ellos: un intercambio de caricias positivas o negativas, lo que a menudo esconde una lucha por el control, el poder, la evasión o la entrega. Y esto constituye una herramienta poderosa tanto en la escritura de diálogos, como en el diseño de las interacciones de los personajes.

Herramientas para la construcción de una biografía

La elaboración de biografías para los personajes es un tema controvertido entre los escritores: algunos las detestan, mientras que otros las consideran herramientas indispensables. Un ejemplo notable es Henrik Ibsen, precursor del teatro contemporáneo, quien desarrollaba meticulosamente los antecedentes de sus personajes. Esta práctica resulta natural, ya que las biografías, al igual que las de los seres humanos, revelan aspectos esenciales de su ser. Sin embargo, también tienen razón aquellos que sostienen que las biografías son piezas incompletas, llenas de detalles parciales cuyo impacto definitivo sobre el personaje solo se completa con cada decisión que toma. Esta misma observación aplica a las biografías que diseñamos para nuestros personajes, que a menudo se convierten en una mera sucesión de eventos hilados cronológicamente. La verdad es que la biografía del personaje puede ser un documento poco útil, a menos que se le dote de una cadena causal y que esta contribuya con la construcción profunda del personaje. Una buena biografía de personaje es aquella que, sin dejar de parecerse a una biografía humana, logra construir esa cadena causal. Otras herramientas poderosas del análisis transaccional pueden contribuir a la construcción de una biografía con estas características.

El guion de vida

El Análisis Transaccional invierte los términos que los escritores solemos utilizar al contar nuestras historias. En lugar de hablar de la vida de las personas en los guiones, se dedica a explorar los guiones de vida de las personas en la vida real, entendiendo por guiones de vida los planes inconscientes que todos tenemos con nuestra vida y de cuya existencia apenas nos percatamos. Berne propuso que estos guiones se

forman tempranamente en nuestra infancia bajo la influencia de nuestros padres y otras figuras del entorno, y que definen un patrón que seguimos inconscientemente a lo largo de nuestras vidas.

Claude Steiner, un destacado seguidor de Berne, exploró aún más los guiones de vida y sugirió varios tipos como el guion de «Nunca Suficiente Bueno», el guion de «Cuidador», el guion de «Mártir», el guion de «Rebelde», el guion de «Siempre el Víctima» y el guion de «Buscador de Éxito». Estos guiones de vida ilustran cómo los mensajes tempranos y las influencias pueden moldear las decisiones y comportamientos de una persona a lo largo de su vida y, a la vez, ofrecen una rica veta de exploración para la construcción de personajes.

De acuerdo con el AT, todos los seres humanos adoptamos tempranamente en la infancia un plan preconsciente que funciona como el argumento de la película en la que convertimos nuestras vidas. En el transcurso de nuestra formación, ciertas experiencias significativas van reforzando el argumento de vida, el cual siempre tiene un final previsto. En otras palabras, no nos damos cuenta de que somos en gran parte los guionistas de nuestra vida, aunque muchas veces la película que inconscientemente decidimos protagonizar sea una película de horror.

La idea contenida en la noción de guion de vida es sencilla y a la vez potente, y constituye un eficaz instrumento para la construcción de personajes a partir de su biografía. Tanto en la vida real como en la existencia que inventamos a nuestros personajes, lo relevante no son tanto los acontecimientos vividos, sino los mensajes que se reciben y cómo se procesan esos mensajes. El AT considera cuatro tipos de fuentes: los «mensajes» recibidos en las primeras etapas de la vida, como el mensaje que en la comedia **Shallow Hal** (*Amor ciego*, Bobby y Peter Farrelly, 2001) Hal niño recibe cómicamente de su padre); los acondicionamientos que provienen del «modelaje» (es probable que el hijo de un mafioso termine convirtiéndose en mafioso, como sucede en **El Padrino**); las «atribuciones» (una película como **La Merditude des Choses** de Félix Van Groeningen (2009) cuenta la historia de un niño llamado Gunther Strobbe que lucha por desprenderse de las atribuciones que le endilgan una vida oscura y sórdida); y, por último, y quizás lo más importante, lo que los analistas transaccionales llaman los «mandatos» (lo que nunca se debe hacer en la vida, por ejemplo, lo

que aconseja a Matilda su padre en la película ya mencionada: «!Nunca leas!»); y los «contramandatos» (lo que sí se debe hacer para ser fiel al guion de vida). Cada uno de estos estímulos coloca a quien los recibe frente a la necesidad de tomar decisiones y su guion de vida definitivo termina siendo el producto de las decisiones que toma frente a las influencias que ha recibido.

El modelo antes descrito tiene mucho de lo que necesitamos para escribir la biografía de los personajes: una cronología que explica por qué el personaje escoge un estilo de vida que es puesto a prueba en el transcurso de la historia.

Los impulsores

El psicólogo norteamericano Taibi Kahler aportó al Análisis Transaccional el concepto de impulsor de conducta con el cual se refiere a una forma estereotipada de pensar, suerte de «concepto» sobre «la mejor forma de vivir» que se transforma en un mandato inconsciente contraproducente. Dicho en otras palabras, un impulsor de conducta es la expresión de una creencia aparentemente positiva que, en la práctica, se transforma en una orden inconsciente que debe ser obedecida a cabalidad y que resulta limitante para quien lo obedece. Todos tenemos nuestros impulsores preferentes, son esas órdenes irracionales que nos dictamos a nosotros mismos y que nos sentimos obligados a cumplir así nos hagan sentir mal y, en el fondo, sean imposibles de ser acatadas, porque son reglas inalcanzables e irracionales. Para Taibi Kahler los impulsores de conducta son los siguientes:

- ***Date Prisa***: El impulsor «Date Prisa» se manifiesta en aquellos personajes que sienten una urgencia constante y una necesidad imperiosa de completar las tareas inmediatamente. Suelen presionarse con pensamientos como «si no te apuras, nunca lo terminarás», lo que los lleva a actuar con una prisa frenética. Es común verles tamborileando con los dedos o moviendo las piernas nerviosamente, signos físicos de su impaciencia interna. Estos personajes a menudo interrumpen a otros para terminar sus frases y están mentalmente siempre un paso adelante, pensando en lo que harán a continuación en lugar de concentrarse en el presente. Su frase característica es «Tenemos que apurarnos, hagámoslo ya», lo que denota su constante

prisa. Hablan rápidamente, caminan de manera agitada y chequean frecuentemente el reloj, como si siempre sintieran que se les hace tarde, sin importar la situación real del tiempo. Un ejemplo lo brinda Paris Geller de la serie para Netflix **Gilmore Girls**, creada por Amy Sherman-Palladino (2000). Paris vive con un sentido interno constante de urgencia, y siempre trata de hacer más en menos tiempo, lo cual se refleja en su acelerado ritmo de habla y en su impaciencia con los demás. Holly Golightly en **Breakfast at Tiffany's** de Blake Edwards (1961) también sirve como ejemplo de este impulsor.

- ***Complace***: El impulsor «Complace» caracteriza a aquellos personajes que se sienten responsables del bienestar emocional de los demás, a menudo a costa de sus propios sentimientos y necesidades. La creencia subyacente de «no eres lo suficientemente bueno» impulsa su necesidad de agradar y ser aceptados por todos, lo que se refleja en su incapacidad para decir «no» y su uso de palabras y frases corteses como «¿Podrías?» y «¿Querrías?» «Perdón». Su tono de voz tiende a ser alto y suplicante, y su lenguaje corporal, como bajar la cabeza y levantar las cejas, transmite sumisión y el deseo de ser aprobados. Estos personajes valoran caer bien a los demás y rara vez interrumpen, por temor a causar una impresión negativa o hacer sentir mal a alguien. Un ejemplo lo ofrece Rita Bennett de la serie **Dexter**, creada por Michael Cuesta, Tony Goldwyn y más (2006). Rita se coloca frecuentemente a sí misma en segundo lugar, y siempre trata de complacer a Dexter y a los demás en su vida, a menudo a costa de su propia felicidad y bienestar. Un entrañable ejemplo de caracterización en el que se ejemplifica este impulsor lo brinda Gelsomina en **La strada** de Federico Fellini (1954).

- ***Sé Fuerte***: El impulsor «Sé Fuerte» se refleja en personajes que se caracterizan por su fortaleza aparente, mantienen sus emociones bajo un control riguroso y evitan buscar o aceptar ayuda. Estos personajes a menudo se descalifican a sí mismos con el pensamiento de «no te muestres débil». Es común que hablen de sus emociones como si fueran fenómenos externos que les suceden, diciendo cosas como «me vino una depresión, en lugar de admitir activamente su dolor o tristeza. Su tono de voz suele ser duro, monótono y controlado, lo que refleja su resistencia a expresar vulnerabilidad. Frases como «No me importa» o

«Sin comentarios» son típicas en su vocabulario. Físicamente, pueden presentarse con manos rígidas y brazos cruzados, a menudo evitan el contacto físico con los demás y mantienen una expresión facial dura, fría e inexpresiva. Son poco afectuosos y demostrativos, no alcanzan una intimidad verdadera con otros y tienden a mantenerse distantes, se comprometen mínimamente con las personas y el mundo a su alrededor. Stoick, en **How to Train Your Dragon** de Dean DeBlois y Chris Sanders (2010), es el arquetipo del personaje movido por este impulsor. Stoick es el líder vikingo fuerte y estoico que oculta sus emociones para proyectar fuerza y estabilidad, incluso cuando está preocupado o tiene miedo por su hijo. Otro ejemplo de personaje movido por este impulsor es Rick Blaine en **Casablanca**

- ***Sé perfecto***: El impulsor «Sé Perfecto» define a los personajes que se obsesionan con la perfección en todas sus acciones y pensamientos. Constantemente se descalifican a sí mismos con la idea de que nada de lo que hacen es suficientemente bueno. Tienden a utilizar palabras categóricas como «obviamente», «perfectamente» y «claramente» para subrayar la precisión en su comunicación. Ofrecen más información de la necesaria, con una necesidad ansiosa de ser entendidos «perfectamente» y de entender a los demás de la misma manera. Su tono de voz controlado y exigente refleja su necesidad de precisión y exactitud, y suelen dar explicaciones excesivas, y describen todo con una gran cantidad de detalles. Su expresión facial es severa, y su postura, rígida y tensa, denota la constante presión interna a la que se someten. Los personajes con este impulsor a menudo proyectan mandatos argumentales como «no me superes» o «no lo logres», y evidencian su miedo a ser eclipsados o a que alguien más alcance la perfección antes que ellos. Buscan la perfección utópica y dedican gran parte de su tiempo y energía a esta búsqueda, y muchas veces descuidan otras áreas de sus vidas. Un ejemplo de personaje caracterizado por este impulsor es Beth Harmon de la serie **The Queen's Gambit** creada por Scott Frank y Allan Scott (2020). Beth es una ajedrecista prodigio obsesionada con ser la mejor en lo que hace. Su impulso la lleva a una perfección casi inhumana en el ajedrez, pero también a una vida personal llena de conflicto y adicción. Otro ejemplo lo ofrece Brandon en **La soga** de Alfred Hitchcock (1948).

- ***Inténtalo***: El impulsor «Inténtalo» se manifiesta en personajes que se encuentran en un estado de esfuerzo constante, pero que raramente ven los frutos de su trabajo. Llevan consigo un mensaje contra argumental que se opone a la acción efectiva, a menudo basado en la idea de que «intentarlo» es lo opuesto a «hacer». Estos personajes se caracterizan por su esfuerzo continuo y la sensación de luchar contra la corriente sin alcanzar el éxito. Sus frases típicas como «Es difícil», «Trataré» o «No creo que pueda» reflejan dudas y una falta de compromiso con la finalización de las tareas. Tienen la tendencia a no terminar las frases y a interrumpirlas para comenzar con otra cosa, lo que indica una dispersión del enfoque y la falta de determinación para seguir un curso de acción hasta el final. Cuando se enfrentan a preguntas, vacilan y a menudo repiten la pregunta, mostrando indecisión. El uso de muletillas como «este...» o «bueno...» es frecuente, y se añaden a la impresión de incertidumbre y la procrastinación. En el aspecto físico, su ceño ligeramente fruncido puede revelar la tensión interna y la frustración que sienten. Estos personajes comienzan múltiples proyectos o tareas, pero su incapacidad para comprometerse plenamente con cualquier cosa significa que raramente los terminan, lo que puede llevar a un ciclo de intentos fallidos y desilusión. Un buen ejemplo lo ofrece George Milton de la novela **Of Mice and Men** de John Steinbeck. George constantemente habla de los planes de tener su propia granja con Lennie, pero estos planes nunca se materializan. A pesar de sus esfuerzos y las promesas que hace, la realidad siempre se queda corta. Otro personaje inolvidable que sirve de ejemplo a este impulsor es Susan Alexander en **Ciudadano Kane** de Orson Welles.

Un personaje no necesariamente se caracteriza por un solo impulsor. Por ejemplo, en **Cien años de soledad**, José Arcadio Buendía está impulsado por la búsqueda de la perfección en sus experimentos científicos y su deseo de fundar Macondo, y sus acciones reflejan el impulso de «Sé perfecto». Adicionalmente, su determinación, incluso en la locura, muestra el impulso de «Sé fuerte». De la misma manera, Mamá Grande, en **Los funerales de la Mamá Grande** de Gabriel García Márquez, vive según los impulsores de «Sé perfecto» en su papel de liderazgo y «Sé fuerte» en el dominio que ejerce. Su legado y la manera en que maneja los asuntos del pueblo reflejan estos

impulsores, y determinan cada aspecto de su vida y la de quienes viven bajo su influencia.

Los impulsores constituyen una excelente herramienta para orquestar los personajes dentro de una obra. En la serie **The Big Bang Theory** creada por Chuck Lorre y Bill Prady (2007), encontramos un ejemplo divertido de cómo utilizar los impulsores para crear una dinámica de personajes rica y diversa.

- **Leonard Hofstadter: Sé Fuerte**. Leonard frecuentemente se esfuerza por parecer seguro y competente frente a una madre hiper-crítica y amigos dominantes, especialmente Sheldon.
- **Sheldon Cooper: Sé Perfecto**. Sheldon es un personaje obsesionado con el orden y la racionalidad, y muestra una necesidad constante de exactitud y perfección en todos los aspectos de su vida cotidiana.
- **Howard Wolowitz - Date Prisa**: Howard tiene una urgencia interna de lograr metas personales rápidamente, por ejemplo, avanzar en su carrera o formar una familia.
- **Raj Koothrappali - Complace**: Raj busca continuamente la aprobación de sus amigos y de su familia, evita conflictos y es reticente a decir «no» en un intento de agradar constantemente a los demás.
- **Penny - Inténtalo:** Penny habla a menudo de asistir a audiciones y obtener su gran oportunidad en la actuación, pero sus esfuerzos no se traducen en resultados tangibles.

Recapitulemos los pasos para construir una biografía a partir de la reconstrucción de una hipotética biografía de Dora, de **Central do Brasil**. Serían los siguientes:

- **Mensajes**: El primer paso consiste en diseñar los mensajes que el personaje recibió en etapas tempranas de su vida y que lo llevaron a configurar su guion de vida. En su niñez, Dora recibió mensajes de abandono por parte de su padre. De hecho, en el guion original, uno de los diálogos de Dora, durante una conversación con Josué, menciona un mensaje que recibió de niña en una carta. Este es el diálogo de Dora que aparece en el guion y en la película:

Esto estaba en una carta que mi padre le escribió a mi madre. Todo esto era para decirle a su propia esposa que un día estaba cansado de tomar el mismo autobús todos los días, es decir, con mi madre, y que entonces había tomado un taxi, es decir, con otra mujer...

- **Modelaje**: Considera los modelos de conducta a los que estuvo expuesto tu personaje por parte de los adultos significativos de su vida y cómo esos modelos contribuyeron a conformar su guion de vida. En el caso de **Central do Brasil**, también a partir del guion, podemos reconstruir los modelos que podrían formar parte de la biografía de Dora. En efecto, en diálogos posteriores, Dora, después de arrebatarle la botella de aguardiente que el niño bebió, y bajo la suposición de que el padre de Josué era tan bebedor como el padre de ella, lo increpa diciendo:

  ¡Así te vas a convertir en un borracho como tu padre! (Más adelante, al ver a uno de los pasajeros del autobús que está borracho, agrega:) Ese sí que parece un padre. Conozco bien ese tipo. Mi padre era así. En casa era serio, parecía un obispo. En la calle era un payaso. Un día vinieron a preguntarme: "¿tú eres la hija del Pimbão?", ese era su apodo: Pimbão.

- **Atribuciones**: Diseña los mensajes en los cuales se le atribuyeron en el pasado ciertas cualidades o defectos al personaje. En **Central do Brasil** Dora revela, en un doloroso diálogo, las atribuciones negativas de las que fue objeto por parte de su padre. Este es el diálogo:

  Me fui de casa a los dieciséis años. Nunca más vi a mi padre. Años después, en la avenida Rio Branco, me acuerdo, eran las cuatro de la tarde, y me lo encontré de frente. Me quedé helada. Tomé valor y fui a hablarle. "¿Te acuerdas de mí?". Vi en su rostro que no me reconocía. No reconoció a su propia hija. "Disculpe, ¿cómo pude olvidarme de una

señorita tan bonita como usted?". Le respondí a ese sinvergüenza que se había equivocado de persona y me fui.

- **Mandatos y permisos**: Decide cuáles mandatos y permisos recibió tu personaje en su infancia o en el período de vida que más influyó en su desarrollo. En **Central do Brasil**, el mandato que más parece haber influido en la vida de Dora se encuentra contenido en el diálogo anterior y podría traducirse como: «nunca le pidas a nadie cuyo amor te haga falta que reconozca quién eres tú».

- **Contramandatos o Impulsores**: Establece los impulsores del personaje. En el caso de Dora, es claro que su impulsor principal es «Sé fuerte» y que ese impulsor nació de su necesidad de seguir su guion de vida.
- **Decisiones**: Establece cuáles fueron las decisiones que tomó tu personaje frente a cada mensaje recibido. Por ejemplo, si estableciste que tu personaje recibió de su padre, explícita o implícitamente, el mandato «No te equivoques» ¿qué decisiones tomó frente a ese mensaje? Algunas opciones podrían ser: 1) «Para no equivocarme, nunca más decidiré nada». O bien: 2) «Jamás volveré a equivocarme, seré perfecto». O, quizás: 3) «Me equivocaré siempre, así que no pierdas tu tiempo pidiéndome lo contrario». En el caso de Dora, frente al mensaje «No demandes amor de quien lo necesitas», Dora decidió algo como «para no demandar amor de quien lo necesito, no sentiré amor por nadie, ni confiaré en nadie que pueda rechazarme».
- **Guion de vida**: Diseña el guion de vida del personaje como el libreto que terminó construyendo como resultado del proceso anterior, que estará inconscientemente presente desde el comienzo de la historia. Por ejemplo, ¿es el personaje un perdedor dispuesto a seguir siéndolo hasta el final de sus días? ¿Es alguien obsesionado por el poder dispuesto a luchar por acumular más poder a cualquier precio? Desde el comienzo de **Central do Brasil**, entramos en contacto con el guion de vida de Dora: el de una mujer solitaria y desilusionada, refugiada en la coraza de sus intereses mezquinos.

Así como hemos hecho en este ejemplo, una vez que diseñes el guion de vida, podrás sustentar otras etapas de la construcción del personaje sobre la sólida base que te proporciona esta herramienta, y asegurar que cada elemento de su biografía contribuye con la dinámica de la historia.

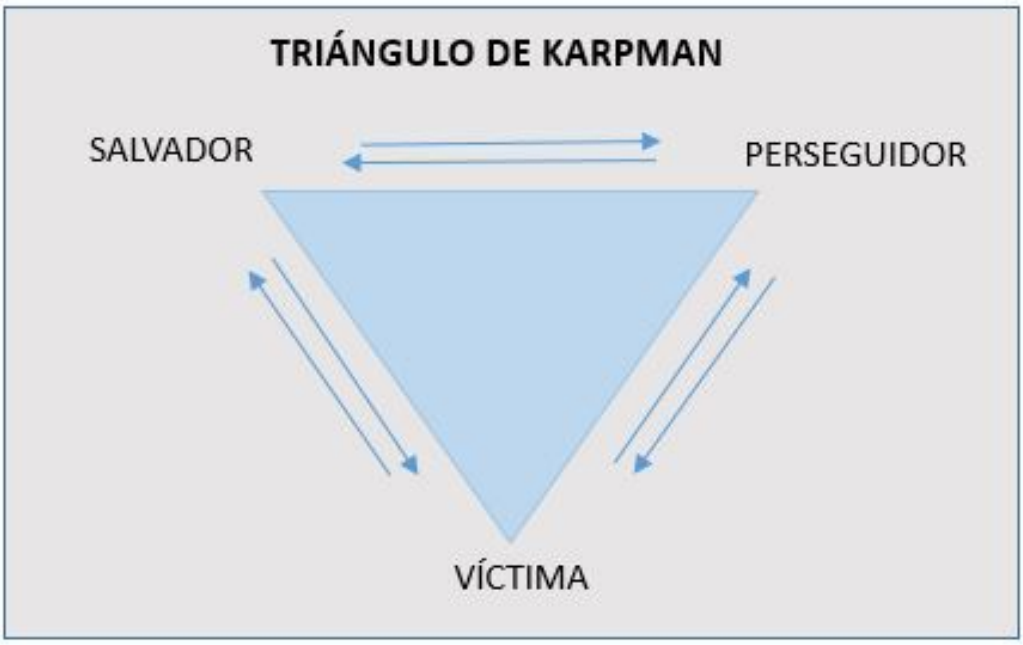
El triángulo dramático

El «triángulo dramático» es una herramienta, proveniente del Análisis Transaccional, que facilita la comprensión de la dinámica de las relaciones conflictivas, y su primera formulación surge, curiosamente, no desde la psicología, sino del análisis de los cuentos de hadas.

En su artículo **Fairy tales and script drama analysis**, Stephen Karpman, discípulo de Eric Berne, exploró las posiciones que los individuos asumen en sus interacciones conflictivas, mediante el estudio de los cuentos de hadas. Karpman encontró que, como en estos relatos, las personas en la realidad suelen adoptar tres roles fundamentales durante sus interacciones. James Muriel y Dorothy Jongeward, dos psicólogas que siguieron a Berne, lo detallan en su libro **Nacidos para triunfar**:

> *Para analizar un drama solo se requieren tres roles para representar los conflictos emocionales que conforman la obra. Estos roles activos son el perseguidor, el salvador y la víctima. El drama se inicia cuando se establecen estos roles o cuando los espectadores los anticipan. No existe drama sin un cambio de roles... El drama es similar a los juegos transaccionales, pero se caracteriza por tener más eventos, más cambios de roles por evento y una persona puede representar dos o tres roles simultáneamente.*

Los roles mencionados por Muriel y Dorothy Jongeward se organizan en un triángulo, conocido en la actualidad como el triángulo de Karpman, el cual se representa de la siguiente manera:



Stephen Karpman propone que en las dinámicas de conflicto, en cuentos de hadas o en situaciones de la vida real, las personas tienden a asumir uno de tres roles principales mencionados: el Perseguidor, el Salvador, y la Víctima. Su definición de los roles es:

- **El Perseguidor** es aquel que culpa o critica, y asume una posición de poder o autoridad.
- **El Salvador** es quien interviene, a menudo sin ser solicitado, con la intención de ayudar o solucionar el problema, pero que a largo plazo puede perpetuar la dependencia de la Víctima.
- **La Víctima** se ve a sí misma como el problema, se siente impotente y busca a alguien que «resuelva» su situación.

Karpman sugiere que estos roles son fluidos y que las personas se mueven entre ellos en diferentes situaciones. Afirma que la permanencia en la dinámica que representa este modelo sirve para mantener el conflicto, la tensión y la discordia dentro de las relaciones, en lugar de resolverlos. Su análisis no solo se aplica a la interpretación de cuentos de hadas, sino que también ofrece perspectivas para entender y abordar dinámicas disfuncionales en relaciones interpersonales y terapias psicológicas. Además, claramente, el modelo encuentra su aplicación en el terreno de la escritura creativa, tanto en el diseño general de la evolución de los personajes a lo largo de la

trama como en el diseño de escenas. Veamos un ejemplo del modelo aplicado a la evolución de los personajes a lo largo de la historia, en la película **El Mago de Oz**:

- **Dorothy**, al principio, se presenta como la Víctima cuando es arrastrada por un tornado hacia la tierra de Oz. Sin embargo, a medida que avanza la historia, muestra rasgos de un Salvador al asumir la responsabilidad de ayudar a sus nuevos amigos a alcanzar sus objetivos individuales.
- **El Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y el León Cobarde**, inicialmente se ven a sí mismos como Víctimas debido a sus supuestas carencias: el Espantapájaros cree que carece de cerebro, el Hombre de Hojalata cree que carece de corazón y el León Cobarde cree que carece de valor. Sin embargo, a medida que avanzan en su viaje con Dorothy, demuestran cualidades de Salvadores al ayudarse mutuamente y enfrentar valientemente los desafíos que encuentran en su camino.
- **La Bruja Malvada del Oeste** desempeña el papel del Perseguidor, persigue a Dorothy y sus amigos con la intención de hacerles daño. Sin embargo, se convierte en Víctima cuando Dorothy, accidentalmente, le arroja agua encima durante la confrontación en su castillo.
- **El León Cobarde** inicialmente se presenta como un aparente Perseguidor, con su gran rugido y su actitud intimidante. Sin embargo, más tarde se revela como una Víctima de su propia falta de confianza y valentía, y busca desesperadamente encontrar su coraje, para finalmente asumir el papel de Salvador.

También podemos aplicar el modelo del Triángulo Dramático para analizar o diseñar escenas. Desarrollemos un ejemplo con una escena de **Casa de muñecas** de Henrik Ibsen.

La escena seleccionada es aquella en la que Nora se encuentra en una situación de desesperación cuando Krogstad, un empleado del banco donde su esposo Torvald es gerente, la confronta en su hogar. Krogstad revela que ha descubierto el secreto de Nora: años atrás, Nora falsificó la firma de su difunto padre para obtener un préstamo y salvar la vida de Torvald. Ahora, Krogstad amenaza con revelar la verdad a Torvald, lo que podría destruir su reputación y su matrimonio

- Nora actúa como la Víctima de la manipulación y el chantaje de Krogstad y muestra signos de pánico y desesperación ante la perspectiva de que su secreto sea revelado. Sin embargo, a medida que la escena avanza y Nora comprende la gravedad de la situación, experimenta un cambio significativo en su actitud. Nora pasa de ser la Víctima a asumir un papel más agresivo y determinado de Perseguidor, desafía las amenazas de Krogstad y exige su derecho a la autonomía y la libertad.

- Por otro lado, Krogstad, quien inicialmente actúa como el Perseguidor al intentar controlar la situación y manipular a Nora, experimenta un cambio de rol. A medida que Nora desafía su autoridad y se niega a ceder a sus demandas, Krogstad muestra signos de vulnerabilidad y se ve obligado a confrontar las implicaciones morales de sus acciones. Finalmente, su posición de poder se ve socavada por la determinación de Nora para proteger su secreto y preservar su dignidad, y termina desempeñando el papel de Víctima.

- Mientras tanto, Torvald, quien inicialmente actúa como el Salvador al intentar proteger a Nora de las consecuencias de sus acciones, experimenta su propio cambio de rol cuando descubre la verdadera naturaleza del secreto de Nora. Su reacción cambia de comprensiva a condenatoria, Torvald muestra un lado más oscuro de su carácter y ejerce presión sobre Nora para que asuma la responsabilidad de sus acciones. Su papel de Perseguidor queda al desnudo.

Es importante destacar que en el ejemplo solo estamos señalando los cambios generales en la dinámica de la escena, pero un análisis más detallado permite identificar cambios frecuentes de roles. Por lo general, con cada golpe de acción o *beat* en la escena, se produce un cambio de rol entre los personajes.

Para entender cómo se perpetúa el triángulo dramático como un juego interminable, es conveniente indagar en las ganancias que los «jugadores» obtienen en cada rol. Para eso, debemos describir los roles más a fondo.

La Víctima se caracteriza por provocar a otros a través de sus acciones o palabras, los incita a criticarla, humillarla o herirla, ya sea consciente o inconscientemente. Exhibe una marcada tendencia a enviar mensajes que subrayan su indefensión y desgracia, y a menudo verbaliza pensamientos de autocompasión o desesperanza, como

«pobrecito de mí». Este comportamiento busca, en esencia, que la Víctima sea perseguida o rescatada por otros, y que se convierta en el centro de la atención y el drama. Una habilidad manipuladora distintiva de la Víctima es su uso de la culpa para influir en los que la rodean, y con esta estrategia provoca en ellos sentimientos de obligación o lástima para conseguir sus objetivos. En pocas palabras, la Víctima utiliza su aparente fragilidad y desventura como herramientas para maniobrar dentro de sus relaciones interpersonales y mantenerse en un ciclo de dinámica tóxica.

El Perseguidor es un agente de poder y control. Este rol se caracteriza por utilizar la amenaza como herramienta primaria para imponer su voluntad sobre los demás. Con una mirada crítica y un enfoque en los defectos, el Perseguidor los magnifica y los usa como munición para desacreditar o dominar a otros. A menudo actúa con crueldad y carece de empatía, lo que le permite establecer condiciones imposibles de cumplir y exigir su cumplimiento sin consideración por la justicia o el bienestar ajeno. Este comportamiento es un intento de mantener a otros en un estado de temor constante, y así consolidar su posición dominante. El Perseguidor necesita sentirse temido para validar su poder y recurre a la manipulación a través del miedo para conseguir sus objetivos. Este rol es crucial en la dinámica del triángulo, ya que perpetúa el ciclo de victimización y salvación, y mantiene el conflicto y la tensión activos.

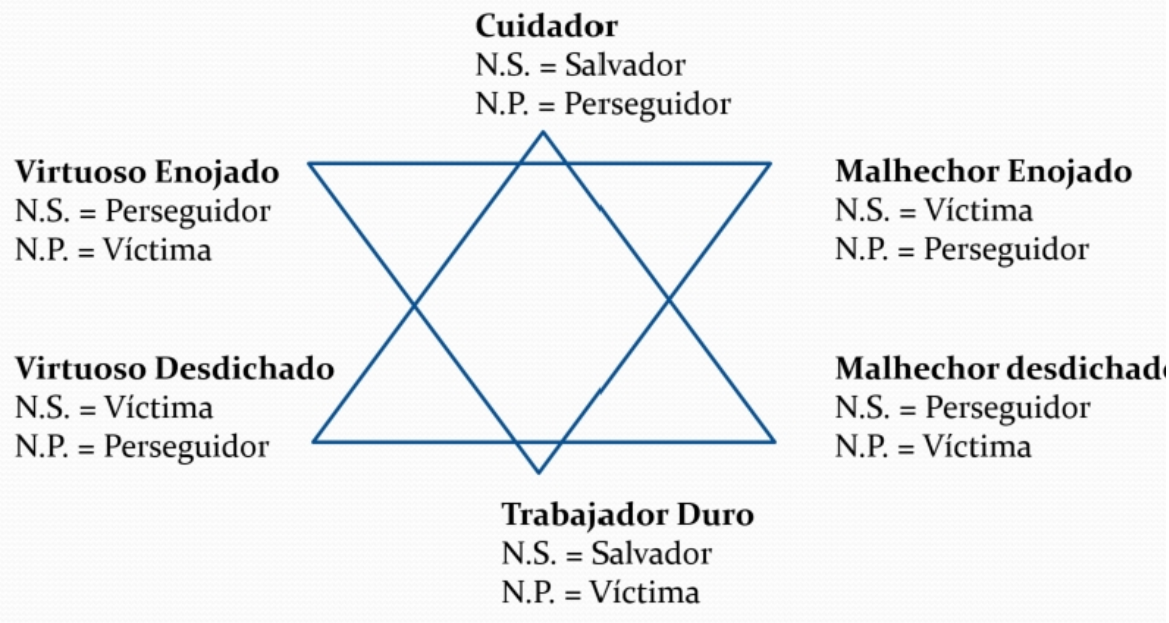
El Salvador juega el papel de protector o benefactor, aunque su ayuda no suele ser efectiva para erradicar los problemas subyacentes. Se caracteriza por perpetuar la dinámica de dependencia de la Víctima, al proporcionar soluciones temporales que impiden un verdadero progreso o autonomía. El Salvador tiende a inmiscuirse en los asuntos de otros, ofrece asistencia no solicitada y muchas veces no deseada, y cree firmemente en su capacidad para resolver los problemas ajenos. Por otro lado, el Salvador busca constantemente que otros dependan de él, y crea un ciclo en el que la Víctima se siente incapaz de actuar sin su intervención. Esta necesidad de ser imprescindible a menudo se traduce en acciones manipulativas, como el soborno emocional, con el fin de mantener su posición central en las vidas de los demás. El comportamiento del Salvador suele conducir a una dinámica

disfuncional, ya que sus «rescates» suelen evitar que la Víctima enfrente y resuelva sus propios desafíos.

El triángulo de Karpman describe una dinámica dominada por la manipulación, y el modelo sirve como herramienta para el diseño de estrategias de manipulación de personajes en lucha por el poder, en situaciones de desequilibrio emocional. Cada cambio de rol es una modificación de estrategia que busca mantener el control dentro de una dinámica tóxica. Como ejercicio, te sugiero escribir una escena con una discusión que se perpetúa, como la que puedes tener con tu pareja o un familiar cercano, en la que suelas engancharte. Revísala y notarás cómo en las discusiones interminables emergen naturalmente los roles del triángulo de Karpman. La principal lección que se puede obtener del modelo de Karpman es que ningún personaje (así como ninguna persona en la vida real) ocupa un papel fijo del triángulo; nadie es puramente Víctima, Salvador o Perseguidor, porque cada uno de estos roles se desempeña dentro de un juego rotativo y aparentemente interminable de cambios de roles.

Roles definitorios

Otro modelo del Análisis Transaccional, desarrollado por los psicólogos K. Mellor y E. Schiff en 1975 para estudiar los mecanismos que la gente usa para mantener y confirmar sus autopercepciones, las percepciones de otros y del mundo, es conocido como el modelo de los papeles definitorios. Este modelo contrasta las posiciones predominantes de cada individuo en el triángulo de Karpman en el transcurso de sus interacciones sociales (notadas como N.S.), con las posiciones que adopta en sus relaciones personales íntimas, (referidas como nivel psicológico o N.P.). De este contraste surgen seis posiciones, denominadas: «Trabajador Duro» (N.S.: SALVADOR, N.P.: VÍCTIMA o PERSEGUIDOR); «Virtuoso Enojado» (N.S.: PERSEGUIDOR, N.P.: VÍCTIMA); «Virtuoso Desdichado» (N.S.: VÍCTIMA, N.P.: PERSEGUIDOR); «Malhechor Enojado» (N.S.: VÍCTIMA, PERSEGUIDOR); «Cuidador» (N.S.: SALVADOR, N.P.: PERSEGUIDOR o VÍCTIMA); V.P.: PERSEGUIDOR); «Malhechor Desdichado» (N.S.: PERSEGUIDOR, N.P.: VÍCTIMA). En resumen, representado en un gráfico:

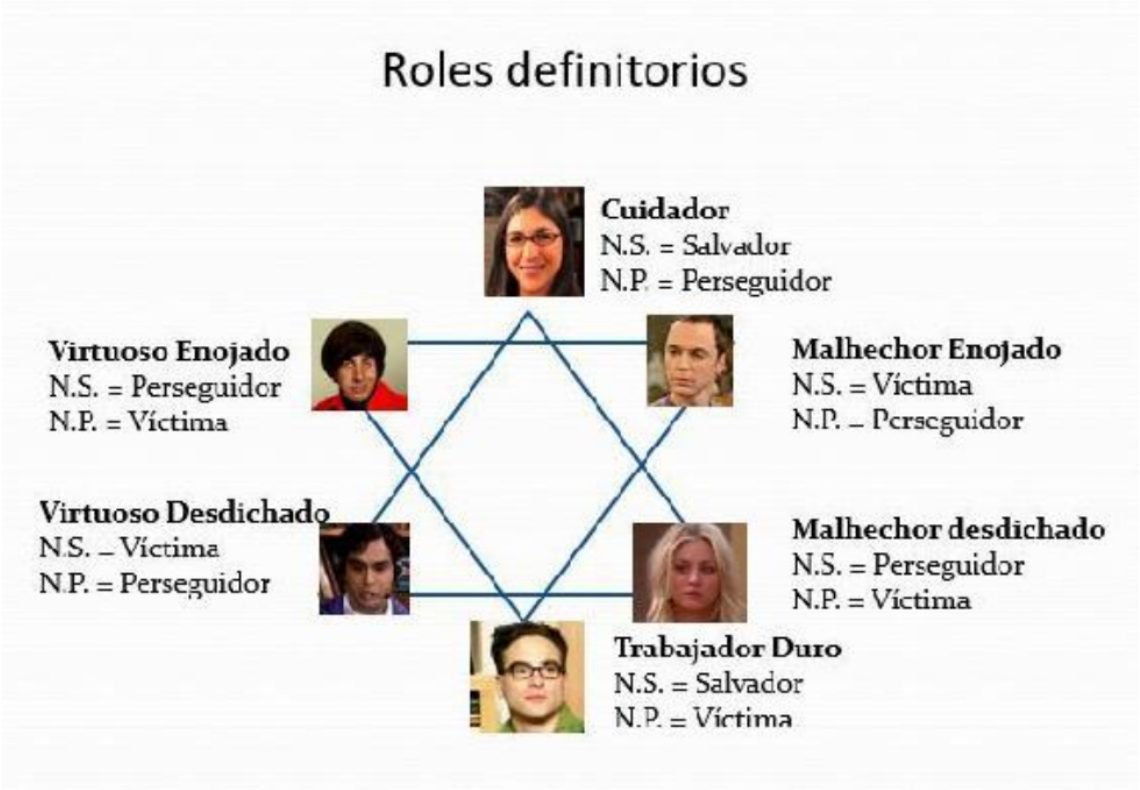


Algunos ejemplos de cómo los roles definitorios permiten caracterizar a los personajes son:

- **Trabajador Duro:** Leslie Knope de **Parks and Recreation**. Leslie es la epítome del Trabajador Duro, siempre busca mejorar su ciudad a través de su trabajo en el departamento de parques. Aunque socialmente parece estar salvando constantemente la situación, su dedicación a veces la coloca en una posición de víctima ante la burocracia y el cinismo político, y lucha contra estos desafíos con una mezcla de optimismo y tenacidad.
- **Cuidador**: Carol comienza como una figura maternal y cuidadora dentro del grupo de supervivientes. Socialmente, actúa como salvadora, protege y cuida a los demás. Sin embargo, su desarrollo la lleva a tomar decisiones difíciles, y asume el rol de perseguidora cuando es necesario para la supervivencia del grupo.
- **Virtuoso Enojado**: Michael Corleone en **El Padrino**. Michael inicialmente no quiere formar parte del negocio familiar, pero las circunstancias lo empujan a tomar el mando. Socialmente, se convierte en un perseguidor como líder de la familia Corleone, mientras que a nivel psicológico, se ve a sí mismo como una víctima de las obligaciones familiares y las traiciones, lo que justifica sus acciones vengativas.

- **Virtuoso Desdichado**: Jean Valjean en **Los Miserables** de Victor Hugo. Valjean es inicialmente una víctima de la sociedad, pero su transformación lo lleva a convertirse en un perseguidor de la justicia social que lucha contra las injusticias que una vez lo victimizaron.
- **Malhechor Desdichado**: Edmundo en **El rey Lear** de William Shakespeare. Edmundo es un perseguidor que manipula y traiciona para obtener poder, y justifica sus acciones por sentirse una víctima de su estatus como hijo ilegítimo y de la indiferencia de su padre.

The Big Bang Theory, es un ejemplo de cómo una estructura similar a la descrita por K. Mellor y E. Schiff organiza a los personajes principales de una única obra.



Roles definitorios en The Bing Bag Theory

Una de las ventajas del modelo de K. Mellor y E. Schiff es que se dirige simultáneamente a dos niveles del personaje: el social y el psíquico, lo que permite diseñar personajes complejos dotados de una

psiquis creíble. Este es otro modelo que merece ser incluido en la caja de herramientas del escritor creativo.

MODELOS PARA DINÁMICAS FAMILIARES

Las obras que abordan relaciones familiares o relaciones grupales requieren de una consideración aparte, porque las dinámicas internas en los grupos y las familias tienen características particulares. Eso puede apreciarse tanto en películas consagradas a la familia propiamente dicha, por ejemplo, en **La familia Bélier** de Éric Lartigau (2014), como en películas que cuentan la historia de un grupo de amigos, como **Nos amábamos tanto** (*C'eravamo tanto amati*), la entrañable película italiana dirigida por Ettore Scola (1974).

El modelo comunicacional de Virginia Satir

Existen otros modelos de comunicación interpersonal dignos de mención que no se asocian directamente con el Análisis Transaccional. Tal es el caso del modelo comunicacional desarrollado por la psicoterapeuta estadounidense Virginia Satir, quien exploró la comunicación familiar a través de un enfoque único. El modelo de Satir identifica cuatro posiciones comunicativas habituales entre los miembros de una familia en situaciones de baja autoestima. Estas posiciones definen cuatro papeles: el «aplacador«, el «acusador», el «súper-razonable» , y el «irrelevante».

Un personaje aplacador, por ejemplo, es Calvin en **Gente como uno** (*Ordinary People*), quien intenta salvar a su familia de un conflicto que lo supera; un personaje acusador es Zosh Machine en **El hombre del brazo de oro** de Otto Preminger (1955), cuyo empeño en culpar a su esposo Frankie Machine la lleva al extremo de cometer un crimen. En **Bob y Carol y Ted y Alice**, del director Paul Mazursky (1969), los personajes actúan de manera

caricaturescamente super-razonable. Elle Woods en **Legalmente Rubia** de Robert Luketic (2001), ejemplifica de manera paradigmática el comportamiento irrelevante. Las cuatro posiciones descritas por Satir representan estrategias mediante las cuales un individuo enfrenta sus deficiencias emocionales, manifestándose tanto a nivel corporal (lo que el cuerpo expresa) como en el ámbito del discurso interno del individuo (lo que este siente al actuar de cierta manera). Del modelo de Virginia Satir también se pueden derivar herramientas útiles para los escritores, como la creación de imágenes mentales del comportamiento de cada personaje basadas en su uso del lenguaje corporal, así como el diseño del discurso interno del personaje a partir de las emociones que experimenta.

Los roles familiares de William Blevins

El trabajo de William Blevins en el ámbito de la dinámica familiar también merece atención dentro del estudio de la comunicación interpersonal, aunque se distingue del Análisis Transaccional y el modelo de Virginia Satir. Blevins propuso un enfoque que examina los roles familiares desde una perspectiva estructural, mediante la identificación de patrones conductuales que los miembros de una familia adoptan para mantener el equilibrio y la funcionalidad del sistema familiar. La obra de referencia de Blevins es **Your family, yourself: how to analyze your family system to understand yourself & achieve more satisfying relationships with your loved ones**.

Entre los roles que Blevins considera en su modelo se encuentran:

- **El Cuidador** se hace cargo de todas las necesidades de la familia. Es un papel desempeñado frecuentemente por la madre. El Cuidador se ocupa de múltiples tareas, desde preparar las comidas, hasta curar a los enfermos e, incluso, escuchar las quejas de los afligidos de la familia. En las familias disfuncionales, el Cuidador refuerza los trastornos o adicciones de los miembros aquejados por tales males, y asume las responsabilidades que ellos deberían tener. Nora Helmer en la

obra **Casa de muñecas** de Henrik Ibsen asume el papel de cuidadora en su familia, se encarga de las tareas domésticas y del cuidado de sus hijos y esposo, a costa de su propia identidad. La Garza en la película **El Pez que Fuma** de Román Chalbaud (1977) desempeña el papel de cuidadora al ejercer el cuidado sobre su familia extendida: las chicas del burdel que regenta.

- **El Héroe Familiar** es el responsable de la buena imagen de la familia. Si se trata de un niño, probablemente se esforzará por obtener las mejores calificaciones y destacar en sus actividades; si se trata de un adulto, mantendrá similares conductas marcadas por la sobre-exigencia: rendimiento excepcional en el trabajo, súper-responsabilidad en sus relaciones, etc. El Héroe Familiar es perfeccionista y extrae su estima de proporcionarles a los demás miembros de la familia lo que ellos necesitan. En los extremos, el Héroe de la Familia puede hacerse adicto a las conductas que complacen a los demás y sentirse extremadamente culpable de perseguir sus propios deseos. En **El Padrino**, Michael Corleone se convierte en el héroe familiar al asumir la responsabilidad de proteger y mantener el honor de su familia a cualquier costo. En **Sentido y Sensibilidad** de Jane Austen, Elinor Dashwood actúa como una heroína para su familia, cuando equilibra sus propias emociones y deseos con la responsabilidad de cuidar de su madre y hermanas, y se enfrenta a las dificultades financieras y sociales con pragmatismo y fortaleza emocional.
- **El Niño Perdido** es el papel de cualquier miembro de la familia que maneja los problemas familiares evitando lo que pasa en el núcleo familiar. Si se trata de un niño, el Niño Perdido elige aislarse en su habitación o pasar gran parte de su tiempo jugando fuera de la casa sin interactuar con sus familiares. Si estas opciones no les son posibles, el Niño Perdido optará por disociar sus sentimientos y actuar con obediencia, desde una posición de íntima soledad. El Niño Perdido suele tener problemas de estima y dificultad para expresar sus emociones. En **Un mundo para Julius**, la novela

de Alfredo Bryce Echenique, Julius se convierte en un vívido ejemplo del Niño Perdido, quien, sumido en su soledad y desapego emocional, se refugia en su mundo interior frente a la indiferencia de su familia.

- **La Mascota** cumple con la función de brindar alivio y confort a la familia. La Mascota se transforma en el payaso o la payasa del grupo familiar o, en algunos casos, en la peste de la familia que, de todas maneras, cumple con su función de entretenerlos y de relajar el ambiente. Quienes desempeñan el papel de Mascota pueden tener dificultad de tomarse a sí mismos en serio, de disentir con los demás, y de expresar sus sentimientos, ya que están acostumbrados a enmascarar sus verdaderas emociones haciendo uso del humor. En la serie **Modern Family**, creada por Christopher Lloyd y Steven Levitan (2009). Luke Duphy, el hijo menor de la familia Dunphy, a menudo sirve como la Mascota en su núcleo familiar. Sus travesuras y comportamiento despreocupado suelen aliviar las tensiones y aportar humor a las situaciones cotidianas de la familia.
- **El Mártir** es un papel menor que se ocupa de autocompadecerse y de recordarles a los demás cuánto hace por ellos. Suele sentir que no es comprendido y siempre es malinterpretado por el resto de la familia. El Mártir trata de controlar a los otros mediante la culpa o fingiendo impotencia. En **Pequeñas mujeres** de Louisa May Alcott, Amy March a menudo juega este rol dentro de su familia. Lily Bart de **La casa de la alegría** de Edith Wharton, muestra cómo el mártir puede sacrificarse en nombre de los estándares sociales y familiares, a menudo a costa de su propia felicidad y bienestar.
- **El Perfeccionista** es un papel menor que teme cometer errores. Los requerimientos de este rol imponen la necesidad compulsiva de alcanzar el éxito y de tener logros fuera de lo común. Bree Van de Kamp en la serie de **Desperate Housewives**, creada por Marc Cherry, Chris Black, y más (2004), personifica este papel cuando lucha constantemente por mantener una imagen de excelencia y control, lo que a

menudo conduce a la frustración. Otro ejemplo que ilustra el papel del perfeccionista es el personaje de Tom Wingfield en la obra **El zoo de cristal** (*The Glass Menagerie*) escrita por Tennessee Williams. Tom es el hijo mayor y narrador de la obra, quien siente la presión de mantener a su familia y de encontrar su propio camino en la vida. Tom se esfuerza constantemente por alcanzar una vida mejor para sí mismo y para sus seres queridos, pero su necesidad de perfección y su lucha interna entre el deber y la libertad lo llevan a experimentar una profunda frustración.

- **El Perseguidor** es otro papel menor cuya función consiste en atacar y señalar a otros miembros de la familia. Este papel, encarnado por antagonistas en muchas historias, crea un ambiente de tensión y miedo dentro del hogar. Bernarda Alba de **La casa de Bernarda Alba** por Federico García Lorca. Bernarda ejerce un control tiránico sobre sus hijas, mediante la imposición de su voluntad y, paralelamente, la supresión de sus deseos y libertades personales. En la literatura, el papel del perseguidor se ve en el personaje de la señora Reed en **Jane Eyre** de Charlotte Brontë, quien trata a Jane con desprecio y hostilidad, y la impulsa a buscar su propio camino.
- **El Rescatista** intenta liberar o proteger al miembro de la familia que es atacado por el Perseguidor. Chris Keller en **Todos eran mis hijos** de Arthur Miller desempeña el rol de Rescatista en la compleja dinámica de su familia afectada por las secuelas de la Segunda Guerra Mundial y los negocios turbios del padre. Chris intenta proteger la imagen idealizada que tiene de su padre, Joe Keller, hasta que se enfrenta a la verdad sobre los actos corruptos de este. En **Ordinary People**, Calvin Jarrett emerge como el Rescatista de la familia, cuando enfrenta las secuelas de una tragedia que ha dejado a su familia en un estado de dolor profundo y desconexión emocional. A través de su incansable esfuerzo por apoyar a su hijo Conrad, quien lucha con la depresión y la culpa del sobreviviente, Calvin intenta tender puentes de comunicación y comprensión dentro de su familia.

- **El Abusador** es el miembro de la familia que viola, ya sea emocional, física, verbal o sexualmente a otros miembros de la familia. Este papel tiene profundas repercusiones en la salud mental y física de los afectados. En **Precious**, la madre de Precious ejerce este papel a un extremo devastador, cuando abusa de su hija en múltiples formas. Un ejemplo de la literatura que ilustra el papel del abusador dentro de la familia es el personaje de Papá en la novela **Las uvas de la ira** de John Steinbeck. Papá es un personaje que ejerce un control autoritario y abusivo sobre su familia, especialmente sobre su esposa e hijos.
- **La Víctima** es quien es objeto de abuso por parte del Perseguidor, del Abusador o del Matón. Este papel, a menudo está en el centro de la dinámica de abuso. Tess Durbeyfield en **Tess de los D'Urbervilles** de Thomas Hardy es un ejemplo clásico de la víctima que sufre a manos de aquellos que abusan de su bondad y vulnerabilidad, y muestra las trágicas consecuencias de este papel dentro de la estructura familiar y social. En la película mexicana **Amores Perros**, dirigida por Alejandro González Iñárritu (2000), el personaje de Susana representa una víctima dentro de su propia familia.
- **El Idiota** juega a ser tildado todo el tiempo de inadecuado o ignorante. El Idiota de la familia se muestra incapaz de realizar las tareas más sencillas y vive para complacer con esas expectativas familiares. En **La familia de Pascual Duarte** de Camilo José Cela, algunos personajes tratan a Pascual como si fuera menos capaz o ignorante, una etiqueta que lo persigue y afecta su autoestima y acciones. Un ejemplo en el ámbito de las series cómicas es Phil Dunphy de **Modern Family**. A menudo, su familia lo ve como el miembro ingenuo y atolondrado, cuyos esfuerzos por ser un padre *cool* y confiable a veces resultan en situaciones cómicas y embarazosas. A pesar de ser un exitoso agente de bienes raíces y un padre amoroso, las travesuras de Phil y su tendencia a meterse en situaciones absurdas perpetúan la imagen del Idiota.

- **El Matón** es un miembro de la familia que asume la función de intimidar a otros miembros de la familia, ya sea verbalmente ya sea mediante la agresión física, con la finalidad de controlar ciertas situaciones. El Matón suele asumir su papel movido por su inseguridad y necesita enfrentar sus propios miedos para promover relaciones más saludables dentro de la familia. En la obra **Largo viaje hacia la noche** de Eugene O'Neill, el personaje de James Tyrone representa el papel del Matón dentro de su familia. Este patriarca, un actor envejecido y avaro, utiliza la crítica constante y la intimidación económica para ejercer control sobre su esposa e hijos, particularmente sobre su hijo Jamie.
- **El Extraño** es un papel menor que puede ser asignado al miembro de la familia que se distancia completamente de esta y que solo tiene contacto con el grupo familiar en ocasiones especiales e infrecuentes. El Extraño suele no estar informado ni de lo que acontece en la familia, ni de las actividades familiares. Este rol resalta la complejidad de las relaciones familiares y la diversidad en la forma de vivirlas, mostrando cómo la distancia física o emocional puede afectar la cohesión familiar. En la película **Little Miss Sunshine** de Valerie Faris y Jonathan Dayton (2006). Dwayne se ajusta al papel del Extraño dentro de su propia familia. A través de su voto de silencio y su comportamiento distante, Dwayne manifiesta su deseo de aislarse de las expectativas y problemas familiares.
- **El Crítico**. El papel menor de Crítico es desempeñado por quien afirma que lo sabe todo y da consejos desdeñosamente. El Crítico considera que nunca se equivoca y siempre se apresura a señalar a otros miembros de la familia, subrayando sus fallas y carencias. Este papel puede erosionar la confianza y la autoestima de los demás miembros de la familia. En **La Casa de los Espíritus** de Isabel Allende, el personaje de Esteban Trueba ejemplifica el rol del crítico dentro de su familia. Su naturaleza autoritaria y su tendencia a imponer sus opiniones y expectativas a los demás, especialmente a su esposa Clara y su hija Blanca, generan conflictos y tensiones. En **La gaviota** de

Antón Chéjov, encontramos a Irina Arkádina, una actriz envejecida que ejerce constantemente críticas hacia su hijo, Konstantín. Sus comentarios menosprecian las aspiraciones literarias de Konstantín y su teatro experimental. Esta crítica continua socava la confianza de Konstantín y profundiza su desesperación, e ilustra cómo el papel del Crítico dentro de la familia puede tener efectos perjudiciales en la autoestima y las relaciones.

- **El Gurú**. Este papel suele ser desempeñado por los abuelos o por los miembros más viejos de la familia. El Gurú es el guardián de la tradición familiar que se ha acumulado a lo largo de los años y se ocupa de que esta tradición pase a formar parte del acervo cultural y de valores de los miembros más jóvenes. El Gurú es el transmisor de los valores familiares, y proporciona una conexión vital con el pasado y orientando a las generaciones futuras. En **Cien años de soledad** de Gabriel García Márquez, el personaje de Úrsula Iguarán ejerce el rol de Gurú al convertirse en el pilar de la familia Buendía, ya que mantiene vivas las tradiciones y enseñanzas, y guía a las generaciones futuras a través de su sabiduría y su conocimiento del pasado familiar. En la película **Little Miss Sunshine**, el personaje de Edwin Hoover encarna el papel del Gurú dentro de su familia disfuncional. A pesar de sus métodos poco convencionales y su comportamiento a veces escandaloso, Edwin es una fuente de apoyo y motivación, especialmente para su nieta Olive. Su actitud hacia la vida y sus consejos, aunque no siempre tradicionales, ayudan a unir a la familia en su viaje tanto literal como figurativo hacia el concurso de belleza en el que Olive desea competir.
- **El Pequeño Ángel** es quien siempre mantiene su inocencia, aun en los casos de que no actúe tan inocentemente. El Pequeño Ángel hace cosas agradables para algunos miembros de la familia y, a menudo, es designado como el favorito por parte de los padres. Este papel, aunque aparentemente beneficioso, puede crear dinámicas de favoritismo y resentimiento dentro de la familia, y requiere un equilibrio

cuidadoso para asegurar que todos los miembros se sientan valorados y apreciados. Diego, un niño de 11 años, es el Pequeño Ángel de una familia mínima y ocasional integrada por él y su abuelo en **El manzano azul** del venezolano Olegario Barrera (2012). También Beth March en **Mujercitas** de Louisa May Alcott puede ser considerada como el Pequeño Ángel, quien con su ternura, bondad y amor por la música, aporta paz y armonía a su familia.

Para concluir, los ejemplos siguientes muestran cómo los roles familiares según Blevins permiten describir la dinámica familiar en varias familias famosas de la ficción.

Los Simpson, la serie, también puede ser descrita bajo el modelo de Blevins:

- **El Cuidador**: Marge Simpson. Marge desempeña claramente el rol de Cuidador dentro de la familia Simpson. Su dedicación a su familia es incuestionable, procura siempre el bienestar de sus hijos y su esposo, Homer, incluso si esto significa poner sus propias necesidades o deseos en segundo plano. Marge intenta mantener la armonía y la estabilidad en el hogar, a menudo, media en los conflictos y proporciona apoyo emocional a todos los miembros de la familia.
- **El Rescatista**: Lisa Simpson. Lisa intenta frecuentemente solucionar los problemas de la familia o alertar a sus miembros sobre asuntos importantes, aunque no siempre recibe la atención o el reconocimiento que espera.
- **La Mascota**: Bart Simpson: Bart encarna la Mascota, utiliza el humor, las travesuras y a veces el comportamiento disruptivo para aliviar las tensiones familiares o simplemente para atraer la atención. Aunque a veces sus acciones llevan a conflictos adicionales, Bart también proporciona momentos de ligereza y diversión que unen a la familia.
- **El Perseguidor**: Homer Simpson. Homer puede verse como el Perseguidor, debido a su tendencia a crear problemas o conflictos, ya sea por su negligencia, su búsqueda de

gratificación instantánea o su falta de comprensión de las consecuencias de sus acciones.

- **El Niño Perdido**: Maggie Simpson: Aunque Maggie es una bebé y no tiene mucha presencia en la serie, su papel a menudo refleja el del Niño Perdido. Es tranquila y pasa inadvertida en comparación con el resto de su familia más parlanchina y visible.

Festen (**La Celebración**), la primera película del movimiento Dogma 95 también sirve como ejemplo de los roles familiares según Blevins. Estos papeles se manifiestan en la tensa reunión de una familia danesa para celebrar el cumpleaños 60 del patriarca. He aquí su descripción:

- **El Cuidador - Helene**: Helene, una de las hijas, muestra características del Cuidador, intenta mantener la paz entre los miembros de la familia y se ocupa de las emociones de los demás, especialmente en medio de las revelaciones perturbadoras y los conflictos que surgen en la reunión familiar.
- **El Rescatista - Christian**: El hijo mayor, Christian, asume el rol de Rescatista al confrontar los secretos de abuso dentro de la familia, trata de liberar a sus hermanos y a sí mismo del dolor y la opresión del pasado.
- **La Mascota - Michael**: Aunque Michael podría ser visto inicialmente más como un Perseguidor debido a su comportamiento agresivo y provocador, también tiene momentos que lo colocan en el papel de la Mascota, cuando usa el humor y la burla para aliviar su propia incomodidad y la de los demás, aunque de una manera destructiva.
- **El Perseguidor - El padre, Helge**: El patriarca de la familia, Helge, es claramente el Perseguidor en esta dinámica. Su abuso y manipulación son el catalizador de los conflictos de la película, y su negación e intentos de controlar la situación y a los miembros de su familia exacerban el dolor y la tensión.
- **El Niño Perdido - Linda**: Aunque Linda, la hermana gemela de Christian que se suicidó antes de los eventos de la película,

no aparece en pantalla, su presencia se siente intensamente a lo largo de la trama. Representa el rol del Niño Perdido, cuya desesperanza y aislamiento finalmente la llevan a una tragedia, y cuya ausencia influye en las acciones y emociones de los personajes que siguen vivos.

EL TEMPERAMENTO SEGÚN JUNG

Algunos autores se sirven de la noción de temperamento para profundizar en la construcción de los personajes. La idea es desarrollada, entre otros, por Antonio Sánchez-Escalonilla y a veces se reduce a presentar una taxonomía de las tantas que la cultura ha creado para clasificar a los seres humanos. De hecho, la cultura occidental ha formulado innumerables tipologías humanas, por ejemplo, la tipología humoral de Aristóteles, que clasificaba a los individuos según el predominio de alguno de los «humores»: sangre, bilis, bilis amarilla y flema. De allí derivan los tipos de Galeno: sanguíneo (alegre y optimista); melancólico (triste y solitario); colérico (iracundo y violento) y flemático (frío e indiferente). También son conocidas la distinción de Friedrich Nietszche entre lo apolíneo y lo dionisíaco y su reflejo en los seres humanos; la tipología de William Sheldon, psicólogo norteamericano, que asocia los tipos de cuerpos humanos con tipos de temperamentos, y cuyos «somatotipos» distinguen entre ectomorfos, mesomorfos y endomorfos según predomine en el individuo una de las tres capas germinales del desarrollo embrionario: el endodermo (que se desarrolla dando lugar al tracto intestinal), el mesodermo (que se convierte en músculos, corazón y vasos sanguíneos), o el ectodermo (que posteriormente forma la piel y el sistema nervioso). Además, el psiquiatra alemán Ernst Kretschmer desarrolló tanto una tipología somática (que clasifica los individuos en leptosomáticos o asténicos; pícnicos y atléticos), como una tipología según el temperamento, que distingue entre esquizotímicos (tímidos y callados), ciclotímicos (de ánimo cambiante) y viscosos (persistentes y poco flexibles). Otra tipología que ya no hace énfasis en lo corporal sino en lo social es la

del psicólogo alemán Eduard Sprangler cuya clasificación se basa en las «actitudes de valor» y distingue entre la persona teórica, la persona estética, la persona económica, la persona religiosa y la persona política, esta última interesada en el poder. Y, cerrando esta ya larga lista, se encuentra el trabajo del psicólogo Gordon Allport, que en su tipología cultural distingue entre el tipo económico, el tipo estético o artístico, el tipo social, el tipo político y el tipo religioso. Lo importante es tomar en cuenta que, detrás de cada clasificación existe una teoría que la sustenta y que las taxonomías no son meras agrupaciones mediante etiquetas.

Volviendo al estudio del temperamento, el autor que más influyó en las taxonomías que todavía utilizamos fue el médico psiquiatra, psicólogo y ensayista suizo Carl Gustav Jung, sobre todo a partir de la publicación de su libro **Tipos psicológicos** (*Psychologische Typen*). Para Jung, el temperamento es la dimensión innata y espontánea de la personalidad cuyo origen se asienta en la herencia genética. Hay que tomar en cuenta que el temperamento no es el carácter, que es la parte de la personalidad que se genera durante la vida de la persona, su experiencia y la cultura. Y que la personalidad es la «suma» del temperamento y del carácter. A continuación, se expone cómo define Jung los tipos psicológicos.

Tipos Psicológicos de Jung

Jung afirma que las diferencias en comportamiento entre individuos son el resultado de preferencias relacionadas con las funciones psicológicas básicas que realizamos a lo largo de nuestra vida.

Manejo de la energía

La primera función tiene que ver con el manejo de la energía y, con relación a ella, Jung distingue entre la extroversión (o extraversión) y la introversión (o intraversión).

La «extroversión» define al tipo de personas que obtienen energía de la acción, de la gente y de los objetos externos. El extrovertido se siente mejor cuando interactúa en un grupo que cuando está solo. Personajes extrovertidos son Rupert Pupkin en

The King of Comedy de Martin Scorsese (1982), cuya determinación por alcanzar el estrellato refleja su necesidad de reconocimiento y de estar en el centro de la atención, y Guido Orefice en **La Vida es Bella** de Roberto Benigni (1997), quien utiliza su extroversión para crear un mundo de fantasía y esperanza para su hijo en las circunstancias más sombrías.

La «introversión» es propia de personas que obtienen la energía de sus ideas, de sus emociones y de sus impresiones. Corresponde a personas a quienes les gusta concentrarse y que prefieren actividades privadas, como la lectura y la escritura. Henry Spencer en **Eraserhead** de David Lynch (1977), quien en la historia se sumerge en un mundo interior oscuro y confuso, y Mark Zuckerberg en **La Red Social** (2010), quien, pese a conectar a millones a través de las redes sociales, es retratado como un individuo ensimismado y concentrado, son personajes introvertidos. Un introvertido memorable en la literatura es Bartleby en **Bartleby, el escribiente**, el relato de Herman Melville.

Paralelamente con el manejo de la energía o actitud, Jung considera lo que llama las funciones del ego. Las funciones del ego son de dos tipos: funciones racionales o evaluadoras, y funciones irracionales o perceptivas.

Las funciones racionales pueden ser identificadas mediante la pregunta: ¿Cómo respondemos a las situaciones que enfrentamos? Las posibles respuestas son, o bien mediante el «pensamiento», que es un proceso mental de interpretación de lo que se percibe o intuye, o bien mediante el «sentimiento», que es un proceso de evaluación emocional de lo que se percibe o intuye.

Las funciones irracionales pueden ser identificadas mediante la pregunta: ¿Cómo logramos conocer el ambiente que nos rodea? Las respuestas posibles son: mediante la «sensación», que es la percepción consciente de los estímulos que recibimos, o mediante la «intuición», que es la captación de posibilidades inherentes al momento presente. De esta manera quedan establecidas las cuatro funciones que son:

Funciones Racionales (evaluadoras)

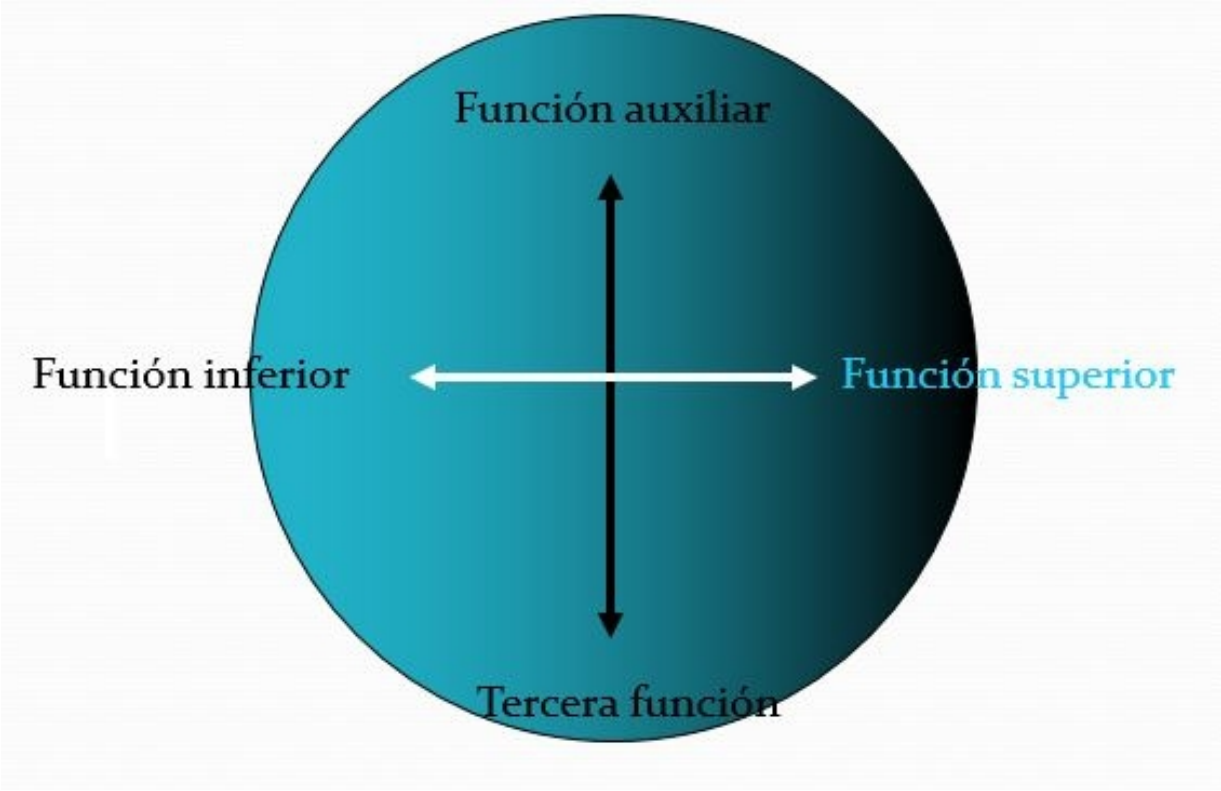
- **Pensar (Pensamiento / Thinking)**: El pensamiento es el proceso mental de interpretación que se caracteriza por la preferencia en organizar y estructurar la información con la finalidad de decidir con base en los valores personales. Un ejemplo lo suministra la película **El sabor de las cerezas**, en la que el protagonista, Mr. Badii, reflexiona profundamente sobre la vida y la muerte mientras busca a alguien que lo ayude a morir. Del mismo modo, en **Un cuento chino** de Sebastián Borensztein (2011), el personaje de Roberto, un hombre solitario y reservado, muestra un pensamiento meticuloso cuando enfrenta situaciones inesperadas y trata de comprenderlas desde su perspectiva personal.
- **Sentir (Sentimiento / Feeling)**: El sentimiento nos dice el valor de las cosas. Es una función subjetiva que evalúa nuestras experiencias desde una perspectiva emocional. Nos ayuda a comprender nuestras preferencias personales y a tomar decisiones basadas en nuestros valores y emociones. En **Central do Brasil**, Dora utiliza su sentimiento para juzgar la situación de Josué, tanto cuando lo rechaza como cuando comienza a simpatizar con él. En **Juana de Arco** de Dreyer (1928), la protagonista experimenta una conexión espiritual profunda y emocional con su misión divina.

Funciones Irracionales (perceptivas)

- **Percibir (Sensación / Sensation)**: La percepción es la función psicológica que percibe la realidad inmediata a través de los sentidos físicos, sin juicios acerca de lo que significan o del valor que tienen. En **El imperio de los sentidos** de Nagisa Oshima (1976), los personajes exploran los límites físicos y sensoriales del placer humano sin juicios morales, acudiendo a una percepción sensorial directa. En **Whiplash** del director Damien Chazelle (2014), el protagonista experimenta una intensa conexión con la música a través de la percusión, lo cual hace suponer que su función más desarrollada es la percepción.

- **Intuir (Intuición / Intuition**): La intuición es la función psicológica que percibe posibilidades inherentes en lo presente, y que presenta un contenido completo sin que seamos capaces de explicar o descubrir cómo surgió. En **Django Unchained**, el personaje de King Schultz hace uso de su intuición para a su favor las circunstancias. En **All that Jazz**, Joe Gideon, el protagonista experimenta momentos de intuición creativa mientras lucha con su identidad y su arte en medio de la vida frenética del espectáculo.

Para Jung, no todas las funciones operan en el mismo nivel. Una de ellas domina por predisposición natural de cada individuo y las restantes operan a nivel inconsciente. La función predominante es llamada función principal o superior, dos de las restantes, llamadas funciones auxiliares, resultan relativamente diferenciadas, mientras que la cuarta, la función de menor valor o inferior, actúa en el nivel inconsciente y es la función opuesta a la principal. Tal como lo muestra el gráfico siguiente:



Con base en lo anterior, Jung establece su tipología conformada por cuatro Tipos Racionales, en los que la función superior es una función racional, y cuatro Tipos Irracionales, en los que la función superior es una función irracional. En cada tipo, a cada función superior se opone la restante función inferior, que es racional o irracional según el caso. La clasificación resultante es la siguiente:

Tipos Racionales

- **Pensamiento Extravertido (Sentimiento Intravertido Inferior)**. El tipo también es llamado Reflexivo Extravertido. Es alguien que establece un orden clarificador de la situación externa tomando posiciones definidas y que hace énfasis siempre en los objetos y no en las ideas. Tiene una especie de sentimiento de apego a los ideales y a las personas y maneras secretas de establecer valores. El sentimiento inferior lo lleva a establecer fuertes lealtades imperceptibles que pueden llegar a ser muy pueriles. Tiene un código firme basado en reglas propias. Pueden llegar a ser una persona tierna, pero les costará exteriorizarlo. Posee sentimientos profundos y duraderos. Un ejemplo del tipo es el doctor Juvenal Urbino de **El amor en los tiempos del cólera** de Gabriel García Márquez. Urbino es un médico prestigioso, dedicado a la modernización y mejoramiento sanitario de su ciudad, y muestra su pensamiento extravertido a través de su predilección por las acciones concretas que impactan su entorno. Sin embargo, su relación con Fermina Daza revela su lado de sentimiento intravertido inferior: a pesar de sus profundas emociones y lealtades, lucha por expresar estos sentimientos de manera abierta, lo que a menudo resulta en tensiones y malentendidos. Esta dicotomía entre su enfoque racional en el mundo exterior y su compleja vida emocional interna lo convierte en un personaje profundamente humano. En el cine, Shideh, la occidentalizada estudiante de medicina que protagoniza el filme **Under the Shadow** de Babak Anvari (2016), es un buen ejemplo cinematográfico del Tipo Reflexivo Extravertido. René Saavedra, el protagonista de la película **No** de Pablo Larraín (2012), es otro buen ejemplo.

Para construir personajes del tipo Reflexivo Extravertido, es recomendable mostrar su lucha interna, y poner en evidencia cómo sus acciones y decisiones, guiadas por una lógica externa, interactúan o entran en conflicto con sus emociones profundas y a menudo ocultas para los demás.

- **Pensamiento Intravertido (Sentimiento Extravertido Inferior)**. Llamado también Tipo Reflexivo Introvertido. Son personajes cuya principal actividad está relacionada con las ideas. Se les hace necesario establecer las ideas que siguen e indagar sobre el origen de las mismas. En estos personajes, el sentimiento inferior fluye hacia objetos externos y se liga a ellos de una manera densa, sin tomar en cuenta el sentir del otro. Sin embargo, el sentimiento es genuino y cálido. Tienden a ver el lado negativo de las situaciones. Habitualmente son poco prácticos y les cuesta adaptarse a las normas sociales. Necesitan a su lado alguien que los ayude con las cuestiones mundanas. Sus sentimientos se mueven lentamente, pero pueden aflorar con fuerza. Gustav von Aschenbach, el personaje principal de **Muerte en Venecia** de Luchino Visconti, y Mr. Stevens de **Lo que queda del día** de James Ivory (1993), son dos buenos ejemplos.

Para construir personajes del tipo reflexivo introvertido, es recomendable profundizar en cómo estos personajes se involucran intensamente con sus ideas, mostrar su proceso reflexivo y su tendencia a cuestionar. Ilustrar, además, su conexión emocional intensa pero a veces desajustada con el mundo exterior, su visión crítica de las situaciones y cómo esta afecta su interacción social. Por último, es importante reflejar su lucha con el aspecto práctico de la vida y su poca adaptación a las normas, junto con el desarrollo lento pero poderoso de sus emociones.

- **Sentimiento Extravertido (Pensamiento Intravertido Inferior)**. Llamado también Sensible Extrovertido. Es el tipo del individuo que hace amigos muy fácilmente, tiene pocas ilusiones en cuanto a la gente y es muy hábil para evaluar las características positivas y negativas. Tiene especial habilidad en facilitar las relaciones y en crear una atmósfera social placentera. Prefiere mantenerse en un contexto socialmente aceptable. Tiene

generalmente pensamientos negativos y cínicos en general y con respecto a los demás. Es hipercrítico, con tendencia a la auto-devaluación y al fanatismo, por su constante duda acerca de lo que piensa. Suele ser muy sociable. Tiene facilidad para ver las emociones de los demás. Puede afiliarse a cualquier religión, moda, corriente social, teoría científica o similar, aunque sea de forma temporal. Ana, de la película **Ana y los otros** de Celina Murga (2003), y Marguerite Dumond de la película **Marguerite** de Xavier Giannoli (2015), son dos ejemplos. Otro ejemplo lo brinda Emma Woodhouse, de **Emma** de Jane Austen, una joven inteligente y sociable que disfruta organizando la vida amorosa de los demás, con gran habilidad para facilitar relaciones y motivada por el deseo de mantenerse dentro de lo socialmente aceptable. En la novela, sus errores de juicio y la auto-devaluación que sufre revelan la complejidad de su pensamiento introvertido inferior.

Para construir personajes del tipo sensible extrovertido, es recomendable enfocarse en su facilidad para navegar y fomentar relaciones sociales, y resaltar su habilidad innata para evaluar a las personas y crear ambientes armoniosos. Destacar, adicionalmente, su preferencia por adherirse a normas sociales, a la vez que explorar su complejidad interna, marcada por pensamientos negativos y una tendencia a la autocrítica. Ilustrar cómo su sensibilidad hacia las emociones ajenas puede llevarlos a cambiar de afinidades o creencias, en la búsqueda de su lugar en el mundo.

- **Sentimiento Intravertido (Pensamiento Extravertido Inferior)**. Llamado también Sensible Introvertido. Es el tipo de personajes que logran su adaptación principalmente por el sentimiento, pero en forma introvertida. Tienen una escala de valores muy bien diferenciada, pero no la expresan, sino que son afectadas por ella desde lo subjetivo. El pensamiento extravertido los lleva a interesarse en un extenso número de hechos externos, con el riesgo de perderse en innumerables detalles. Adoptan por tanto una o dos ideas a las cuales se adhieren, con rigidez y con abundancia de detalles. Generalmente son personas silenciosas que pasan inadvertidas y se sienten diferentes al resto del mundo. Reprimen sus pensamientos racionales y también ocultan las emociones.

Muestran poca consideración con los sentimientos tanto propios como ajenos. Rosemary de **El bebé de Rosemary** de Roman Polanski (1968) y David de **The Lobster** de Yorgos Lanthimos (2015), son dos buenos ejemplos.

Para crear personajes del tipo sensible introvertido, enfócate en su rico mundo interior y sus valores subjetivos, que guían sus acciones de forma silenciosa. Destaca su interés por detalles específicos del mundo exterior y muestra cómo se aferran a una o dos ideas con rigidez. Ilustra su tendencia a ser personajes callados, que a menudo se sienten alienados del resto, y que reprimen tanto sus emociones como sus pensamientos racionales. Explora la complejidad de sus valores internos a través de dilemas o crisis que les obligan a confrontar su entorno, muestra su profundidad y la lucha interna de sentirse diferentes o incomprendidos.

Tipos Irracionales:

- **Percepción Extravertida (Intuición Introvertida Inferior)**. También denominado Tipo Perceptivo Extrovertido. Es el tipo que percibe y se relaciona con hechos externos de forma concreta y práctica. Está especialmente atento a los detalles. Tiene conciencia certera de la realidad externa. Suele ceñirse a los hechos. Sus intuiciones son habitualmente de naturaleza egocéntrica y a menudo giran en torno a sentimientos oscuros, presentimientos o premoniciones con respecto a su propia persona. Suele tener una sensualidad refinada y tiende a la literalización o concretización de sus intuiciones. Son personas realistas, muy sociables. A algunos individuos del tipo les puede molestar el hecho de detenerse a pensar, o de ensimismarse, puesto que les disturba la percepción pura de los hechos concretos de la realidad. A través de su intuición introvertida, pueden encontrar su camino hacia la creatividad. Dos ejemplos del tipo son Han Solo de **Star Wars** y Truman Burbank de **El show de Truman** de Peter Weir (1998).

Para desarrollar personajes del tipo perceptivo extrovertido, concéntrate en su habilidad para percibir y relacionarse con el mundo exterior de manera práctica y detallada. Resalta su conciencia aguda de la realidad y su preferencia por apegarse a los

hechos. Muestra cómo sus intuiciones, a menudo centradas en ellos mismos, pueden manifestarse en forma de presentimientos personales o inquietudes. Ilustra su tendencia a ser sociables y realistas, con una inclinación natural hacia la sensualidad y una forma literal de interpretar sus intuiciones. Explora su aversión a la introspección profunda, que ve como una distracción de la realidad tangible, mientras destacas cómo su intuición introvertida puede ser una fuente de creatividad.

- **Percepción Intravertida (Intuición Extravertida Inferior)**. También llamado Tipo Perceptivo Introvertido. Son personas que se interesan en sus propias percepciones internas más que en los hechos externos. Se centran en el significado de sus experiencias más que en la experiencia misma. Tienen tendencia a ignorar o distorsionar los hechos que no se ajustan a sus percepciones internas. Su intuición extravertida se manifiesta en un interés por las posibilidades y conexiones entre los hechos externos, pero su enfoque sigue siendo subjetivo y centrado en sus propias percepciones. Pueden ser creativos e innovadores, explorando nuevas ideas y posibilidades. Pueden tener dificultades para comunicar sus percepciones a otros, ya que estas son altamente personales y subjetivas. Dos ejemplos de este tipo son Amélie Poulain y **Donnie Darko** de Richard Kelly (2001).

Para crear personajes del tipo perceptivo introvertido, resalta su profunda inmersión en las percepciones internas más que en los hechos externos. Subraya su tendencia a ponderar el significado detrás de sus experiencias personales, a menudo ignorando o reinterpretando los hechos que no concuerdan con sus percepciones internas. En lugar de manifestar una intuición extravertida directa, enfatiza cómo su enfoque interno puede llevarlos a ser creativos e innovadores, a explorar ideas y posibilidades de una manera única y personal. Ilustra los desafíos que enfrentan al intentar comunicar sus percepciones altamente personales y subjetivas a otros, y captura su singularidad en cómo ven y entienden el mundo a su alrededor.

- **Intuición Extravertida (Percepción Intravertida Inferior)**. También conocido como Tipo Intuitivo Extrovertido. Este tipo se caracteriza por su enfoque en las posibilidades, conexiones y

patrones que existen en el mundo exterior. Tienen una gran capacidad para ver más allá de los hechos inmediatos y explorar nuevas posibilidades y oportunidades. Son innovadores y creativos, a menudo buscando cambiar o mejorar el mundo que les rodea. Su percepción introvertida, su función inferior, puede llevarlos a veces a ignorar o subestimar los detalles y los aspectos prácticos de sus ideas, ya que suelen centrarse en el panorama general de las cosas. Willy Wonka de **Charlie y la fábrica de chocolate** de Roald Dahl y Phoebe Buffay (1964) y de la serie de televisión **Friends** son ejemplos de este tipo. El Dr. Emmett Brown de **Regreso al futuro** de Robert Zemeckis (1985), es otro buen ejemplo del tipo.

Para diseñar un personaje intuitivo extrovertido, enfócate en su obsesión por las posibilidades y su habilidad para conectar ideas de forma creativa, y en su capacidad de ver oportunidades donde otros ven obstáculos. Muestra su tendencia a soñar en grande y su deseo de innovar, a menudo a costa de pasar por alto detalles importantes. Haz que su visión del futuro y su enfoque en grandes ideas sean elementos centrales de su personalidad, mientras exploras cómo esta inclinación hacia lo abstracto puede complicar su manejo de lo concreto y cotidiano.

- **Intuición Intravertida (Percepción Extravertida Inferior)**. Denominado también Tipo Intuitivo Introvertido. Las personas de este tipo se centran en las posibilidades internas y en las ideas abstractas más que en los hechos concretos del mundo exterior. Tienen una rica vida interior y son propensos a la reflexión y al análisis profundo de las ideas. Su percepción extravertida, que es su función inferior, puede hacer que tengan dificultades para lidiar con los detalles prácticos y las rutinas diarias, por lo que prefiere, en su lugar, explorar conceptos e ideas más amplias. Dos ejemplos de este tipo son Alicia de **Alicia en el país de las maravillas** de Tim Burton (2010) y Neo de **Matrix**.

Para crear un personaje intuitivo introvertido, muestra su profundo interés por las ideas y posibilidades internas, por encima de la realidad tangible. Dibuja una rica vida interior, llena de reflexiones y análisis de conceptos abstractos. Resalta cómo esta tendencia hacia la introspección puede hacerles desentenderse de

los aspectos prácticos y rutinarios de la vida, y preferir sumergirse en teorías e ideas. Haz evidente su lucha con los detalles cotidianos, mientras su mente vaga por vastos paisajes de pensamiento y posibilidad.

Los tipos de Jung no deben verse como comportamientos estancos, sino más bien como tendencias o preferencias que pueden solaparse y variar en distintos grados dentro de un individuo. Esto los convierte en una rica fuente para la creación de personajes.

EL INDICADOR DE MYERS-BRIGGS

El Indicador de Myers-Briggs (MBTI, por sus siglas en inglés Myers-Briggs Type Indicator) fue creado por Isabel Briggs Myers y su madre Katharine Briggs con el objetivo de aplicar de manera práctica las recomendaciones sobre tipos psicológicos de Carl Gustav Jung. Este indicador parte del principio de que las variaciones en la conducta humana no son aleatorias, sino que resultan de diferencias identificables en las formas en que los individuos utilizan su percepción y su juicio.

La identificación de los 16 tipos de personalidad del indicador surge de la combinación de preferencias en cuatro pares de valores opuestos, tres de los cuales fueron propuestos por Jung. Isabel Briggs Myers y Katharine Briggs formularon estos cuatro pares como sigue:

Orientación de la Energía (Preferencia del personaje por el mundo exterior o interior)

- **Extroversión (E) vs. Introversión (I)**: Recordemos lo que ya mencionamos a propósito de la tipología de Jung. Los extrovertidos son aquellos que obtienen energía de la acción y la interacción con otras personas y el entorno que los rodea, y muestran una clara preferencia por trabajar en equipo en lugar de hacerlo de manera individual. Ejemplos de ello son Elle Woods, la protagonista de **Legalmente Rubia**, y Tom Sawyer, de **Las Aventuras de Tom Sawyer** de Mark Twain. La introversión caracteriza a las personas que obtienen energía de sus ideas, emociones e impresiones. Les gusta concentrarse y prefieren actividades privadas, como la lectura, la escritura y otras actividades similares. Introvertidos famosos incluyen a Mr. Bean, el personaje creado por Rowan Atkinson (1995), y Sherlock Holmes, de las novelas de Sir Arthur Conan Doyle.

Percepción de la Información;

- **Sensación (S) vs. Intuición (N)**: Como ya mencionamos, los individuos orientados hacia la sensación priorizan la información concreta y perceptible a través de los cinco sentidos. C.C. Baxter, protagonista de **The Apartment** (*El Apartamento*) de Billy Wilder (1960) y Lisbeth en **Los hombres que no amaban a las mujeres** de Stieg Larsson (2009) son personajes que priorizan la sensación. Intuición es la característica del tipo de personas que confía en la información abstracta que se sustenta en alguna teoría o que obedece a algún patrón; se trata de personas teóricas que confían en sus pálpitos. Brian Fitzgerald, protagonista de la película **Fitzcarraldo** de Werner Herzog (1982), y Charles Marlow, de **El corazón de las tinieblas** de Joseph Conrad, so personajes que se guían por su intuición.

Formación de Juicios y Decisiones

- **Pensamiento (T) vs. Sentimiento (F)**: En consonancia con lo que ya mencionamos al hablar de la tipología de Jung, el pensamiento corresponde al tipo de personas que toma decisiones basándose en la lógica y en las relaciones causales, y busca la consistencia y la equidad. Gerd Wiesler de **La vida de los otros** de Florian Henckel von Donnersmarck (2006) y Thomas Gradgrind de **Tiempos difíciles** de Charles Dickens son personajes que muestran un enfoque lógico en su toma de decisiones. El sentimiento, por otro lado, corresponde al tipo de personajes que toma decisiones buscando empatía con las situaciones, tratando de colocarse en el lugar de los otros y buscando la armonía. Don Juan Tenorio de **Don Juan Tenorio** de José Zorrilla y Pierre Bezújov de **Guerra y Paz** de León Tolstói son personajes que destacan por estas características.

Estilo de Vida

- **Juicio (J) vs. Percepción (P)**: Las categorías correspondientes al estilo de vida fueron introducidas por las autoras y no figuran en la tipología de Jung. Los individuos con predisposición hacia el juicio prefieren un estilo de vida estructurado, con una marcada apreciación por la planificación y la anticipación en la toma de decisiones. Por ejemplo, **Antígona**, de la tragedia homónima de Sófocles, personifica la predisposición hacia el juicio con su firme compromiso con la moral y la tradición, y su predilección por seguir principios claros. Los

personajes con predisposición hacia la percepción se adaptan espontáneamente a las circunstancias de la vida, les gusta recolectar información y prefieren mantener las opciones abiertas. Gelsomina, de **La Strada**, y Sal Paradise, en la novela **On the Road** (*En el camino*) de Jack Kerouac, son ejemplos de esta predisposición.

La combinación de estas cuatro dicotomías da lugar a los 16 tipos de personalidad del MBTI, cada uno es representado por un código de cuatro letras que refleja sus preferencias primarias en cada par de dicotomías. Estos tipos ofrecen una amplia panorámica de las variaciones en el temperamento human y brindan una herramienta útil para la comprensión de las diferencias individuales entre personajes.

ISTJ	ISFJ	INFJ	INTJ
ISTP	ISFP	INFP	INTP
ESTP	ESFP	ENFP	ENTP
ESTJ	ESFJ	ENFJ	ENTJ

La descripción de los Tipos, que recoge denominaciones de varios adaptadores del modelo de Myers Briggs, es la siguiente:

Tipo ESTP

Los exponentes de este tipo de personalidad suelen ser llamados «Promotores», «Persuasores», «Ejecutores», «Mariscales», «Conquistadores». Son realistas, entusiastas, amantes de la acción, se focalizan en los hechos y viven en el aquí y ahora. Son capaces de encarar riesgos y enfrentar las críticas. Son gregarios, prácticos, observadores y adaptables. Pueden ser poco ordenados, faltos de tacto,

materialistas o improvisados. No suelen ser particularmente ordenados y son amantes del entretenimiento. Los rasgos de este tipo de personalidad recuerdan a los de la personalidad narcisista la cual, en el extremo de la patología, es propia de quienes tienen un patrón en el que destacan: la búsqueda de grandiosidad ilimitada (en la fantasía o en la realidad), la necesidad de ser admirados, la carencia de empatía por las necesidades ajenas, el aprovechamiento de los demás en función de sus ansias de poder, dinero, belleza, etc. Ejemplos de personajes ESTP son: Jake Gittes (**Chinatown** de Roman Polanski, 1974); John Parker (**Alien** de Ridley Scott, 1979) Sonny Corleone (**El Padrino**); Vincent Vega (**Pulp Fiction**).

Tipo ESFP

Los exponentes de este tipo de personalidad suelen ser llamados «Motivadores», «Animadores», «Presentadores», «Políticos», «Embajadores». Son amigables, accesibles, imaginativos, optimistas, amantes de la diversión, de la excitación y de las nuevas experiencias. Suelen disfrutar de las percepciones del presente y son capaces de percibir detalles que a personas de otros tipos pasan inadvertidos. Suelen tener buen sentido del humor y muchas veces son temerarios en sus acciones. Son también individuos prácticos, pero no suelen ser muy tolerantes en las discusiones y los enfrentamientos. Sus rasgos son compatibles con los de la personalidad *borderline*, propia, en el extremo de la patología, de quienes tienen un patrón en el que destacan: la inestabilidad en las relaciones personales, en las que fluctúa entre la idealización y la devaluación, la inestabilidad en la conformación de la imagen de sí mismo, la impulsividad en áreas de riesgo -como el sexo, el consumo de drogas o de alcohol, la comida, el juego- y los cambios de humor. Pueden ser inmediatistas, poco constantes, demasiado optimistas o dispersos. Ejemplos de personajes del tipo ESFP son: Peggy Bundy (de la serie **Casados con hijos** de Michael G. Moye y Ron Leavitt); Fredo (**El Padrino**); Clementine Kruczynski (**Eterno resplandor de una mente sin recuerdos**).

Tipo ESTJ

Son llamados «Supervisores», «Implementadores», «Capataces», «Jefes», «Superintendentes», «Directores». Son personas amigables, realistas, analíticas y organizadas. Les gusta tomar decisiones, hacen

honor a las tradiciones y se guían por la experiencia y los estándares. Son personas responsables, capaces de trabajar muy duro y siguen las normas. Les gusta trabajar y manejar las actividades en las que participan. También pueden ser testarudos y poco hábiles con los demás. Cuando tocan el extremo de la patología, los rasgos de este tipo de personalidad son compatibles con los de la personalidad pasivo-agresiva, propia de quienes sostienen un patrón de actitudes negativas de resistencia pasiva, se quejan de no ser comprendidos ni apreciados, suelen criticar con acritud a la autoridad, expresan envidia y resentimiento. Ejemplos de personajes del tipo ESTJ son: la Princesa Leia Organa (**Star Wars**); Quintus (**Gladiador** de Ridley Scott, 2000); Elliot Ness (**Los intocables** de Brian De Palma, 1987).

Tipo ESFJ

Los exponentes de este tipo de personalidad suelen ser llamados «Vigilantes», «Curadores», «Facilitadores», «Encargados», «Cuidadores», «Entusiastas», «Proveedores». Son hablachentos, prácticos, empáticos y decididos. Son también altamente sociables, amorosos, conservadores a la hora de tomar decisiones, buenos confidentes y organizados. Suelen dar apoyo a otras personas. Pueden ser también evasivos, negadores, esclavos de los prejuicios o demasiado plegables a las exigencias ajenas. Cuando tocan el extremo de la patología, los rasgos de este tipo de personalidad son compatibles con los de la personalidad masoquista, propia de quienes sostienen un patrón de derrota personal, que evitan o menoscaban sus satisfacciones personales, se niegan a recibir ayuda, se olvidan de sí mismas y se sacrifican por otras. Ejemplos de personajes del tipo ESFJ son: Ned Flanders (de la serie **Los Simpsons** de Matt Groening); el Pato Donald de Walt Disney; Mónica Gellar (de la serie **Friends**).

Tipo ENTJ

Los exponentes de este tipo de personalidad suelen ser llamados «Directores», «Estrategas», «Movilizadores», «Pioneros», «Ejecutivos». Se caracterizan por su energía, creatividad, capacidades estratégicas y capacidad en la toma de decisiones. Son personas capaces de actuar con firmeza, que confían en sus corazonadas, altamente sociables, con capacidad de liderazgo. Son analíticos, tienen capacidad de debatir, eficientes y razonadores. Cuando tocan el extremo de la patología, los

rasgos de este tipo de personalidad son compatibles con los de la personalidad sádica, propia de quienes se comportan de manera cruel y agresiva con los demás, son capaces de humillar o disminuir a sus congéneres, derivan placer del sufrimiento de otros y restringen la autonomía ajena en beneficio propio, haciendo que se le obedezca. Ejemplos de personajes del tipo ENTJ son: Beatrix Kiddo (**Kill Bill: Volumen 1** de Quentin Tarantino, 2003); Winston «El Lobo» Wolfe (**Pulp Fiction**).

Tipo ENTP

Los exponentes de este tipo de personalidad suelen ser llamados «Inventores», «Originadores», «Exploradores», «Innovadores». Son individuos decididos, de fácil trato, llenos de energía y de inventiva. Son rápidos mentalmente, perceptivos, versátiles, adaptables y ven posibilidades en cualquier ocasión que se les presenta. Cuando tocan el extremo de la patología, los rasgos de este tipo de personalidad son compatibles con los de la personalidad narcisista compensatoria, propia de quienes presentan conductas abiertamente narcisistas que derivan de sentimientos de inseguridad o de debilidad personal. Son individuos que luchan por crear la ilusión de que son personas muy seguras de sí mismas, suelen ser falsamente arrogantes, susceptibles a las críticas y tienen una persistente aspiración a alcanzar la gloria o subir de estatus. Ejemplos de personajes del tipo ENTP son: Bugs Bunny, el personaje creado por Tex Avery; Dr. Emmett «Doc» Brown (**Volver al Futuro**).

Tipo ENFJ

Los exponentes de este tipo de personalidad suelen ser llamados «Visionarios», «Maestros», «Profesores», «Mentores». Son individuos abiertos, creativos, empáticos, decididos y particularmente persuasivos. Son, además, personas altruistas, amorosas, dadas a comprender y apoyar a los demás. Por otro lado, pueden ser también excesivamente idealistas, demasiado sensibles a la crítica, dependientes del entorno e hipersensibles a las críticas o propensos a negar las dificultades. Cuando tocan el extremo de la patología, los rasgos de este tipo de personalidad son compatibles con los de la personalidad obsesivo-compulsiva, propia de quienes presentan conductas perfeccionistas y controladoras, centradas en la productividad y alejadas del disfrute personal. Son individuos sin flexibilidad ni apertura, que menoscaban su

eficiencia en aras del control, que suelen tener dificultades para deshacerse de las cosas inútiles, para delegar en otras personas y dan muestras de rigidez y terquedad. Ejemplos de personajes del tipo ENFJ son: Jules Winnfield (**Pulp Fiction**), Maddy Bowen (**Diamante de sangre** de Edward Zwick, 2006).

Tipo ENFP

Los exponentes de este tipo de personalidad suelen ser llamados «Motivadores», «Descubridores», «Entusiastas», «Abogados», «Consejeros», «Campeones», «Reporteros». Son individuos amigables, imaginativos, flexibles y muy optimistas. Son lentos para tomar decisiones, entusiastas, apasionados, espontáneos, capaces de atraer a los demás a sus propias causas. Por otro lado, pueden ser también inconstantes, esclavos de sus intuiciones y de su imaginación, poco responsables y padecer de hipocondría. Cuando tocan el extremo de la patología, los rasgos de este tipo de personalidad son compatibles con los de la personalidad paranoide, propia de quienes desarrollan actitudes de desconfianza hacia las demás personas, a quienes les acusa de tener intenciones malsanas. Son individuos que alimentan dudas injustificadas en torno a la lealtad de sus compañeros y amigos, y son incapaces de perdonar las afrentas ajenas. Ejemplos de personajes del tipo ENFP son: Ariel (**La Sirenita** de Ron Clements y John Musker); Lara Antipova (**Doctor Zhivago** de David Lean, 1965); Anne Shirley (**Anne de Green Gables** de L.M. Montgomery).

Tipo ISTP

Los exponentes de este tipo de personalidad suelen ser llamados «Artesanos», «Motivadores», «Operadores», «Mecánicos», «Analizadores», «Amanuenses». Son individuos independientes, prácticos, realistas y adaptables. Exhiben una gran destreza en el uso de herramientas de cualquier tipo. Son individuos interesados en los retos intelectuales, dedicados a la acción. Pueden ser también descuidados en su trabajo, faltos de disciplina, inconstantes y poco comunicativos. Cuando tocan el extremo de la patología, los rasgos de este tipo de personalidad son compatibles con los de la personalidad antisocial, propia de quienes presentan conductas abiertamente antisociales, que ignoran los derechos ajenos. Son individuos irritables, agresivos e irresponsables, que mienten o pueden esconderse detrás de

nombres falsos en la búsqueda de su provecho personal. Ejemplos de personajes del tipo ISTP son: Archibald «Harry» Tuttle (**Brazil** de Terry Gilliam, 1985); Han Solo (**Star Wars** de George Lucas, 1977); Maggie Fitzgerald (**Million Dollar Baby** de Clint Eastwood, 2004).

Tipo ISFP

Los exponentes de este tipo de personalidad suelen ser llamados «Compositores», «Productores», «Artistas». Son individuos modestos, fáciles de tratar, considerados y sensibles. Los individuos de este tipo de personalidad viven en el aquí y ahora, tienen un fuerte impulso a conservar su libertad, poseen una sensibilidad natural para las artes y un refinado gusto estético. Por otro lado, pueden ser también poco críticos con sus parejas, poco críticos con los demás, poco auténticos y justificar mentiras o actos de engaño. Cuando tocan el extremo de la patología, los rasgos de este tipo de personalidad son compatibles con los de la personalidad ciclotímica, propia de quienes padecen cambios pronunciados de estados de ánimo, de conducta, pensamientos, sueño y niveles de energía. Los individuos que padecen el desorden de personalidad ciclotímica alternan episodios depresivos, en los que pierden el interés en lo que les rodea, con episodios maníacos, de profusa actividad. Estos ciclos alternan la creatividad y agudeza de pensamiento, con la confusión mental y la apatía, o la necesidad imperiosa de dormir, con períodos de insomnio. Ejemplos de personajes del tipo ISFP son: Manny Ribera (**Scarface** de Brian De Palma, 1983); Tío Henry (**El mago de Oz** de Victor Fleming).

El indicador Myers-Briggs es otra herramienta útil para los escritores y ha comenzado a ser utilizado en la creación de personajes. Te recomiendo que lo sumes a tu caja de herramientas, siempre con la conciencia de que tu habilidad para integrar y expandir lo que ofrece esta tipología, o cualquier otra, determinará la efectividad de cualquier herramienta en el perfeccionamiento de la historia que estás escribiendo.

UTILIZANDO LA TERAPIA COGNITIVA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

La terapia cognitiva, una de las formas más efectivas y ampliamente utilizadas de psicoterapia, emergió en la década de 1960 como una revolución en el tratamiento de trastornos psicológicos. Su desarrollo se fundamenta en la teoría de que los procesos cognitivos —es decir, los pensamientos y percepciones de un individuo— juegan un papel fundamental en la forma en que experimentamos y respondemos emocionalmente al mundo que nos rodea.

El psiquiatra estadounidense Aaron T. Beck es ampliamente reconocido como el pionero de la terapia cognitiva. Beck, inicialmente entrenado en el psicoanálisis, comenzó a observar sistemáticamente las asociaciones y patrones de pensamiento de sus pacientes. A través de su práctica clínica, Beck descubrió que los pensamientos automáticos y negativos tenían un fuerte impacto en las emociones y comportamientos de sus pacientes, y eso lo llevó a formular el concepto de distorsiones cognitivas como un factor subyacente en la depresión y otros trastornos psicológicos.

Los trabajos de Beck en los años 60 y 70 sentaron las bases de la terapia cognitiva, y se concentraron especialmente en cómo las distorsiones cognitivas y las creencias irracionales afectan a la salud mental. Su teoría se enfocó en la identificación y desafío de estos patrones de pensamiento erróneos para mejorar el bienestar emocional y conductual de los pacientes.

Paralelamente, Albert Ellis, otro influyente psicoterapeuta estadounidense, desarrolló la terapia racional emotiva comportamental (TREC), que también enfatiza el papel de las creencias y percepciones en la emocionalidad y el comportamiento humanos. Ellis introdujo el concepto de creencias irracionales y exploró cómo estas contribuyen a la creación de respuestas emocionales disfuncionales.

¿Cómo podemos aplicar las ideas y conceptos de la terapia cognitiva en la construcción de nuestros personajes? En primer lugar, para caracterizar sus síntomas: un personaje con un comportamiento problemático en la historia no solo mantiene involuntariamente la conducta que le genera inconvenientes, sino que también, muy probablemente, sostiene creencias y pensamientos que alimentan su problema. Para explorar las posibles aplicaciones de estas ideas en la creación de personajes, examinemos algunos conceptos clave de la Terapia Cognitiva.

Conceptos Clave de la Terapia Cognitiva

Esquemas Cognitivos

Los esquemas cognitivos son estructuras mentales que ayudan a organizar y procesar la información, basadas en experiencias previas. Incluyen creencias y supuestos sobre uno mismo, los demás y el mundo. Son aprendidos en la infancia y tienden a ser estables. Influyen significativamente en el comportamiento del individuo. Es fácil identificar este tipo de esquemas en personajes de ficción. Por ejemplo, en la novela **We Have Always Lived in the Castle** de Shirley Jackson, la protagonista, Merricat, tiene esquemas que la hacen ver el mundo exterior como extremadamente amenazante y hostil, lo que justifica sus acciones para proteger su estilo de vida aislado y peculiar junto a su hermana.

La Tríada Cognitiva

La tríada cognitiva es un concepto central en la terapia cognitivo-conductual (TCC), desarrollado por el psiquiatra Aaron Beck. Esta tríada se refiere a tres tipos de pensamientos negativos

automáticos que, según Beck, son característicos de la depresión pero, para nuestros fines, puede ser considerada como un concepto de aplicación general:

- **Visión negativa de uno mismo**: El individuo se ve a sí mismo como defectuoso, inadecuado o inferior. Puede tener pensamientos como «soy un fracaso», «nadie me quiere» o «no soy bueno para nada».
- **Visión negativa del mundo**: El individuo percibe el mundo como un lugar hostil, amenazante o injusto. Puede tener pensamientos como «el mundo está en mi contra», «nadie me comprende» o «nada me va a salir bien».
- **Visión negativa del futuro**: El individuo no tiene esperanza para el futuro y cree que las cosas solo empeorarán. Puede tener pensamientos como «nunca seré feliz», «nada va a mejorar» o «voy a estar solo para siempre».

Según Beck, los pensamientos negativos automáticos no son un reflejo de la realidad, sino distorsiones cognitivas que surgen de los esquemas mentales del individuo. Estos esquemas son patrones de pensamiento aprendidos en la infancia que influyen en la forma en que interpretamos y reaccionamos ante las experiencias.

La TCC se basa en la idea de que al identificar y modificar estos pensamientos negativos automáticos y los esquemas subyacentes, se puede aliviar la depresión y mejorar el bienestar psicológico. Podemos encontrar personajes con quienes ilustrar la Tríada Cognitiva: por ejemplo, en **The Bell Jar** de Sylvia Plath, la protagonista Esther Greenwood exhibe una tríada cognitiva negativa: percibe su futuro como desolador, a sí misma como incapaz e inútil, y el mundo como restrictivo y opresivo.

Distorsiones Cognitivas

Las distorsiones cognitivas son errores de pensamiento que distorsionan la realidad, generalmente de una manera que refuerza las visiones negativas del individuo. Un listado de distorsiones cognitivas es el siguiente:

- **Pensamiento dicotómico**: Pensar en términos de blanco o negro, sin matices intermedios. «Si no soy perfecto en todo, entonces soy un fracaso total». Un ejemplo de personaje que exhibe esta falacia es Riggan Thomson en la película **Birdman o (la inesperada virtud de la ignorancia)**. Riggan ve su carrera y su vida de forma extremadamente polarizada, lo que refleja un pensamiento dicotómico constante acerca de su éxito o fracaso como actor.
- **Generalización**: Sacar conclusiones generales a partir de un solo evento o experiencia aislada. «Fallé en mi primer intento de hablar en público, siempre seré malo en esto». En la novela **El ruido y la furia** de William Faulkner, el personaje de Quentin Compson tiende a generalizar sus fracasos personales como defectos inmutables de su carácter.
- **Filtro mental**: Enfocarse únicamente en los aspectos negativos de una situación e ignorar los positivos. «No notaron todos los buenos movimientos que hice en el juego, solo se fijaron en mi error». En la película **Amorcito Corazón** de Carmen Roa (2009), el personaje de Amanda Herrera no puede dejar de ver el aspecto trágico del abandono que sufre por parte de Felipe, su amante casado.
- **Descalificación de lo positivo**: Restar importancia o minimizar los logros o experiencias positivas. «Solo conseguí el trabajo porque nadie más se postuló». En **La elegancia del erizo** de Muriel Barbery, la conserje Renée Michel tiende a descalificar sus propios talentos y logros, y lo atribuye a circunstancias externas más que a sus propias habilidades.
- **Lectura de la mente**: Asumir que sabemos lo que los demás piensan o sienten sin tener evidencia real. «Estoy seguro de que piensan que soy aburrido». En **Las intermitencias de la muerte** de José Saramago, los personajes a menudo asumen que conocen las intenciones o pensamientos de la Muerte, personificada como un personaje en la novela.
- **Adivinación del futuro**: Predecir el futuro de forma negativa sin tener información suficiente. «Voy a estropear la entrevista, sé que no me contratarán». Un ejemplo podría ser

el personaje de Charlie Brown en la serie **Peanuts**, quien frecuentemente anticipa resultados negativos de sus acciones, como cuando duda de su habilidad para patear el balón de fútbol, y siempre espera que Lucy lo retire en el último momento.

- **Magnificación y minimización**: Exagerar la importancia de los aspectos negativos o minimizar la importancia de los positivos. «Este pequeño error va a arruinar toda mi carrera». En el relato **Antes del incendio** de Peter Cameron, la protagonista Sophie suele magnificar problemas menores en distintas circunstancias de su vida, cree que tendrán consecuencias desastrosas. En la película **La ciénaga**, Mecha, minimiza problemas graves, como la negligencia hacia sus hijos y el deterioro de su matrimonio, y los trata como si fueran inconvenientes menores que no requieren atención urgente
- **Catastrofización**: Imaginar las peores consecuencias posibles de una situación sin tener en cuenta la probabilidad real de que ocurran. «Si me enfermo, voy a morir» o «Si pierdo el trabajo, voy a terminar en la calle». Un ejemplo de personaje que ilustra esta falacia es Arthur Dent en la novela **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** de Douglas Adams. Cuando la Tierra está a punto de ser destruida, Arthur inicialmente asume lo peor de cada situación subsiguiente, aunque con un toque humorístico.
- **«Debería» y «tendría que»**: Imponerse reglas rígidas y exigentes sobre cómo uno mismo o los demás deberían comportarse. «Debería ser perfecto» o «Tendría que haber estudiado más» En **Anna Karenina** de Leo Tolstoy, el personaje de Anna impone altos estándares morales y sociales sobre sí misma y otros, lo que contribuye a su descontento y tragedia personal.
- **Etiquetado**: Definirse a sí mismo o a los demás con etiquetas negativas y globales. «Soy un inútil» o «Es una mala persona». En la película **Silver Linings Playbook** (*El lado bueno de las cosas*) de David O. Russell (2012), el personaje de Pat Solitano a menudo se etiqueta a sí mismo de forma negativa debido a

su trastorno bipolar y sus fracasos anteriores, lo que afecta profundamente su autoestima y sus decisiones.

- **Personalización**: Culparse a sí mismo por eventos o situaciones que están fuera de su control. «Si mi pareja me dejó es porque yo no soy lo suficientemente bueno» o «Es mi culpa que el equipo haya perdido». En **El océano al final del camino** de Neil Gaiman, el narrador adulto reflexiona sobre su infancia y a menudo personaliza eventos trágicos y misteriosos como si hubiera podido controlarlos o prevenirlos.
- **Falacia de la recompensa justa**: Consiste en creer que uno merece ser recompensado por sus buenas acciones y castigado por sus malas acciones, incluso cuando no hay una base real para esa creencia. «Merezco tener un buen trabajo porque siempre he trabajado duro». El personaje de Lily Bart en **La casa de la alegría** de Edith Wharton a menudo cree que merece un cierto estatus y felicidad por su comportamiento social y esfuerzos, lo que la lleva a la desilusión.
- **Falacia del cambio justo**: Creer que es posible cambiar a los demás o a las situaciones para que se ajusten a sus expectativas, incluso cuando no hay evidencia que sugiera que eso sea posible. «Si mi pareja cambiara su forma de ser, yo sería feliz». En **Revolutionary Road** de Richard Yates, April Wheeler cree que puede cambiar su vida y la de su esposo mudándose a París, lo que lleva a conflictos y desengaños.
- **Razonamiento emocional**: Consiste en utilizar argumentos emocionales para justificar las propias creencias o comportamientos, incluso cuando esos argumentos no son lógicos. «Si no me dejas salir, es porque no me quieres». Un ejemplo de personaje que actúa según esta falacia es Oskar en **Extremely Loud and Incredibly Close** de Jonathan Safran Foer. Oskar utiliza el razonamiento emocional para interpretar las acciones de los demás y justificar sus propias decisiones durante su búsqueda para encontrar conexión con su padre fallecido.

Recomendaciones

Algunas ideas para utilizar las categorías mencionadas en la construcción de personajes son las siguientes:

- **Incorporar la tríada cognitiva**: Define cómo cada personaje se ve a sí mismo, al mundo y al futuro. Esto puede guiar sus decisiones y comportamientos, y servir como base para su arco de transformación.
- **Utilizar distorsiones cognitivas para caracterizar o incrementar los conflictos:** Implementa distorsiones cognitivas específicas que impulsen el conflicto interno y externo del personaje.
- **Explorar el cambio a través de retos a los esquemas**: Diseña eventos en la trama que desafíen directamente los esquemas y distorsiones del personaje. Esto puede llevar a momentos de crisis y eventualmente a la transformación del personaje.
- **Reflejar implícitamente el proceso terapéutico en la resolución**: Permite que tus personajes experimenten una especie de proceso terapéutico a través de sus interacciones y auto-reflexiones.

UTILIZANDO LA SOCIOLOGÍA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

Una herramienta adicional, aunque poco utilizada pero potente, surge del trabajo de Erwin Goffman en su libro La presentación de la persona en la vida cotidiana. Esta herramienta facilita una comprensión detallada de cómo el personaje puede actuar frente a sus interacciones sociales y las relaciones que debe desempeñar en la sociedad. En primer lugar, introduzcamos los conceptos esenciales presentados por Goffman en su obra.

Situación social

La noción de situación social resulta especialmente valiosa para el escritor interesado en explorar la forma en que los personajes interactúan según el contexto social asignado. Erving Goffman introduce este concepto a partir de la premisa de que cualquier ambiente se distingue por la posibilidad de control mutuo entre dos o más individuos físicamente presentes. Tal control se extiende a cualquier espacio donde sea posible. En el ámbito de la escritura creativa, esto significa que escribimos no solo para que los personajes dialoguen e intercambien información, sino también para que ejerzan influencia recíproca basada en la situación en la que se encuentran.

Las situaciones sociales surgen en diversos entornos: hogares, lugares de trabajo, cuarteles, prisiones, escuelas y hospitales. Cada interacción en una historia implica una situación social en la que los personajes buscan ejercer control y se adaptan a las normas impuestas por el contexto. Al diseñar escenas, es crucial considerar el entorno de las interacciones y el papel que desempeña cada

personaje dentro de ellas. En otras palabras, los personajes no actúan en el vacío, sino que asumen el rol adecuado en cada situación social.

La consideración de la situación social, según la propone Goffman, nos permite apreciar el contexto en cada escena que escribimos. La interacción que ocurre en una reunión de profesores de una secundaria danesa en series como **Rita** de Christian Torpe (2012) difiere de la que tiene lugar en una reunión de profesores en una secundaria británica, como en **Sex Education**. Una reunión de investigadores en series como **La Ley y el Orden,** creada por Dick Wolf (1990), difiere de la que se presenta en la primera entrevista entre Gittes y un cliente en la primera escena de una película como **Chinatown**.

Cuando tomamos conciencia del valor que tiene considerar la situación social, somos capaces de apreciar su eficacia narrativa y aprender a identificar el valor dramático de situaciones memorables, como las que ocurren en películas como **El ángel exterminador** de Luis Buñuel (1962), **La langosta** de Yorgos Lanthimos (2015), o **Being John Malkovich** de Spike Jonze (1999).

Las ocasiones sociales

Existen situaciones sociales que brindan al escritor la oportunidad de explorar a fondo sus personajes: las ocasiones sociales. Según Erving Goffman, una ocasión social es un evento que ocurre en un tiempo y lugar específicos, y que dicta el tono para todo lo que sucede en su interior y durante su desarrollo, por ejemplo un banquete, un discurso, un matrimonio o un bautizo. Las ocasiones sociales suelen tener ventajas sobre las situaciones sociales para los escritores: suelen ser más llamativas, más exigentes para los personajes en términos sociales y, por lo tanto, en muchos casos, ejercen presión sobre los personajes.

El cine y la televisión suelen explotar al máximo las ocasiones sociales ya que constituyen eventos propicios para que los personajes se vean sometidos a presiones derivadas de la ocasión y que los ponen a prueba frente a las circunstancias. En literatura, obras como **El banquete de Severo Arcángelo** se centran casi

exclusivamente en una situación social compleja que permite una exploración detallada de los personajes y sus dinámicas dentro de ese contexto específico. De manera similar, **La fiesta del Chivo** de Mario Vargas Llosa sumerge al lector en un entramado de poder y política, articulado en torno a eventos sociales que desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la trama y de los personajes.

El análisis de Goffman nos hace reflexionar sobre la importancia de las ocasiones sociales en la escritura y nos permite preguntarnos qué escenas de la obra que estamos escribiendo podrían ganar en profundidad si se situaran en el contexto de una ocasión social apropiada.

Actuación social

Tanto en las novelas como en las películas, no son solo los actores quienes interpretan roles; los personajes, como entes ficticios, participan en situaciones sociales complejas y, dentro de ellas, actúan. Según Erwin Goffman, la actuación comprende cualquier actividad realizada por un individuo en un período durante el cual mantiene una presencia constante ante un grupo específico de observadores. Esta actuación es un medio para influir en la percepción de quienes observan al individuo en acción. Cada actuación presenta una fachada distinta, lo que revela que la interacción entre personajes no es meramente el encuentro de dos individuos, sino el entrelazado de dos actuaciones que emergen desde sus respectivas fachadas. Así que, cuando escribimos, hacemos que nuestros personajes actúen para el lector o espectador y, simultáneamente, actúen para otros personajes en su entorno.

Tal como sostiene Goffman, *la actuación es la actividad que realiza el individuo en una ocasión dada y que sirve para influir sobre los otros participantes*. En el drama, los personajes interactúan, precisamente, para influir sobre otros personajes. Los filmes de Woody Allen proporcionan ejemplos invalorables de esto. En **Manhattan** de Woody Allen (1979), Isaac Davis, interpretado por el propio Allen, se enfrenta a una serie de complejas actuaciones sociales en su vida personal y profesional. Isaac, un escritor de televisión de mediana edad, se encuentra en una encrucijada

amorosa al enamorarse de la joven Tracy, quien tiene solo 17 años. A lo largo de la película, Isaac se ve obligado a representar el papel de un hombre maduro y seguro de sí mismo ante Tracy, a pesar de sus propias dudas e inseguridades. Su actuación se ve complicada por su relación con su ex-esposa, su amante y su mejor amigo, cada uno de los cuales tiene expectativas y demandas diferentes. Un ejemplo destacado es cuando Isaac organiza una cena para presentar a Tracy a sus amigos, y trata de proyectar una imagen de estabilidad y sofisticación mientras lidia con los celos y su incomodidad interna. Su habilidad para navegar estas complejas interacciones sociales revela mucho del personaje.

En **The Shawshank Redemption** de Frank Darabont (1994), Andy Dufresne es un banquero condenado por un crimen que no cometió. A lo largo de su estancia en la prisión de Shawshank, Andy lleva a cabo una serie de actuaciones cuidadosamente planeadas que influyen significativamente en los demás personajes, desde los guardias hasta el director de la prisión y los otros reclusos. Por un lado, utiliza su conocimiento en contabilidad para ayudar al corrupto director Norton a lavar dinero, lo que le otorga protecciones especiales y un cierto estatus dentro de la prisión. Al mismo tiempo, su comportamiento tranquilo y calculado, junto con actos de bondad hacia otros reclusos, como asegurar una biblioteca para la prisión y ayudar a un amigo a pasar su examen de educación general, le ganan el respeto y la admiración de muchos dentro de Shawshank. La actuación consciente de Andy en diversas situaciones no solo afecta la dinámica de poder dentro de la prisión, sino que también le permite conservar su identidad y humanidad en un entorno diseñado para suprimirlas. A través de sus actuaciones, Andy influye en su entorno y en las personas que lo rodean de manera que eventualmente facilitan su objetivo final: escapar de Shawshank.

La toma de conciencia en la escritura creativa de la dimensión performativa de los personajes es de gran utilidad: nos coloca en esa doble dimensión que transitamos los seres humanos, la de ser para nosotros mismos y, a la vez, como decía Lacan, ser a partir de los otros.

La fachada social

La fachada es la máscara expresiva de tipo corriente que el individuo utiliza, consciente o inconscientemente, durante su actuación. Los personajes poseen tantas fachadas como las requieran sus respectivas actuaciones. En ocasiones, el personaje se caracteriza a través de su fachada personal, la cual está conformada por elementos que lo acompañan siempre. El diseño de un personaje puede incluir el diseño de sus diferentes fachadas, como la pública, la privada, la laboral o la sexual.

El elemento de la fachada suele ser explorado y explotado en obras de género, en particular, en el thriller. La serie **Snabba Cash**, basada en las novelas de Jens Lapidus (2021), y ambientada en Estocolmo diez años después de los eventos de la trilogía de películas original es, entre otras cosas, un estudio de fachadas en el contexto de la búsqueda de éxito rápido y fácil en el mundo de las *startups* tecnológicas y el crimen organizado. La serie se centra en la vida de Leya, una emprendedora ambiciosa que se ve atrapada entre dos mundos: el competitivo y glamuroso ámbito de las *startups* y el peligroso y violento submundo del crimen organizado. Leya representa un claro ejemplo de cómo los personajes utilizan fachadas para navegar en diferentes esferas de la sociedad. Para los inversores y el mundo de las *startups*, Leya proyecta la imagen de una empresaria exitosa y dedicada, totalmente comprometida con su visión y empresa. Sin embargo, esta fachada pública oculta su involucramiento con el mundo del crimen para financiar su *startup*. A través de Leya y otros personajes, **Snabba Cash** explora las tensiones y conflictos que surgen cuando las fachadas se ven amenazadas o expuestas, así como las consecuencias morales y personales de vivir una doble vida.

Las películas de Alfred Hitchcock están repletas de personajes que emplean fachadas y que esconden sus verdaderas intenciones y naturalezas bajo una superficie a menudo normal o encantadora. En **Psicosis** (1960), la aparente timidez y cordialidad de Norman Bates esconde un profundo desequilibrio mental. **Vértigo** (1958) revela la transformación de Judy en Madeleine, un engaño que oculta su verdadera identidad dentro de una trama de engaño y obsesión.

North by Northwest (1959) muestra a Roger Thornhill, confundido con un espía que no existe, forzado a adoptar una fachada de agente secreto para sobrevivir. En **Los pájaros** (1963, la sofisticada y glamurosa Melanie Daniels oculta su vulnerabilidad y complejidad emocional detrás de su aparente confianza y despreocupación. **To Catch a Thief** (1955) narra la historia de John Robie, un ladrón retirado cuya vida respetable es solo una fachada mientras lucha contra acusaciones de crímenes que imitan su antiguo modus operandi.

No solamente los personajes que requieren ocultar su identidad con fines policiales construyen una fachada, esto sucede también en el drama: Miranda Priestly en **El diablo viste a la moda**, creada por Lauren Weisberge, (2006), proyecta autoridad y perfección en el mundo de la moda, mientras que Jay Gatsby en **El Gran Gatsby,** de F. Scott Fitzgerald, utiliza su lujo y misterio para encubrir sus orígenes humildes. Patrick Bateman de la novela **American Psycho** de Bret Easton esconde su psicopatía detrás de una fachada de éxito, y Sherlock Holmes se vale de sus distintivos accesorios y comportamiento para enfatizar su genialidad y resolver crímenes.

No es necesario llegar al extremo de que el personaje sea un agente secreto; todos los personajes tienen una fachada.

Actuaciones sinceras y actuaciones cínicas

Podemos distinguir entre actuaciones sinceras y actuaciones cínicas. Una actuación sincera es aquella en la que el personaje cree en la impresión que genera su actuación. Estas actuaciones revelan la confianza que el personaje deposita en sus interacciones sociales y en sus fachadas. En cambio, la actuación cínica se produce cuando el personaje no tiene confianza en sus actos ni le interesa la opinión de su público. **Forrest Gump** está caracterizado por sus actuaciones sinceras, y Don Pablo, el alcalde de la película **Bienvenido Mr. Marshall** de Luis García Berlanga (1953), destaca por sus actuaciones cínicas.

A pesar de que solemos suponer en los personajes (y lamentablemente, también en las personas) que sus actuaciones son siempre sinceras, las actuaciones cínicas son frecuentes en el drama

y, muchas veces, necesarias para dotar al personaje de una dimensión humana y creíble. Eso vale para muchos grandes personajes de la literatura.

En **Doña Bárbara** de Rómulo Gallegos, la astucia y manipulación de Doña Bárbara para mantener su poder sobre sus tierras y las personas que la rodean la llevan a tener actuaciones cínicas. Aunque ella cree en el poder y el respeto que su presencia impone, hay momentos en los que utiliza su inteligencia y encanto de manera calculadora, especialmente al tratar con hombres que subestiman su astucia.

La novela **Maten al león** de Jorge Ibargüengoitia es un brillante ejemplo de actuaciones cínicas**.** La trama se centra en un grupo de exiliados que planean derrocar a un dictador de un país imaginario llamado Arepa. A lo largo de la novela, los personajes se ven envueltos en una serie de engaños, traiciones y estratagemas cínicas, y exhiben una clara desconexión entre sus acciones públicas y sus verdaderas intenciones. Ibargüengoitia, con su característico humor ácido, despliega un desfile de personajes que, mientras pretenden estar luchando por una causa noble, en realidad están motivados por intereses personales, venganza o el deseo de poder.

La película **El Infierno**, dirigida por Luis Estrada (2010) está repleta de cinismo, especialmente en su representación de la corrupción gubernamental y la violencia del narcotráfico y hace ver cómo los personajes adoptan roles cínicos para sobrevivir o prosperar en un entorno brutal y corrupto

Cuando diseñes a tu personaje, deja ver su lado cínico.

El escenario como medio

Goffman denomina «medio» al decorado y otros elementos del trasfondo escénico que proporcionan el escenario para el desarrollo de la actuación. En este sentido, el escritor debe concebir el escenario en dos niveles: uno intradiegético, en el que el escenario es el medio para el personaje, y otro nivel extradiegético, en el que el escenario está construido para el actor y el público.

En el primer nivel, el escritor puede preguntarse: ¿Cómo actúa el personaje dentro de su escenario? ¿Cómo utiliza el medio? El

medio es determinante para las actuaciones del personaje dentro de la historia. Fuera del escenario, el personaje es otro. El Mago en **El mago de Oz** ejemplifica perfectamente la diferencia entre las actuaciones de un personaje dentro y fuera de su escenario. Dentro del contexto de su «escenario» en la Ciudad Esmeralda, el Mago se presenta como una figura omnipotente y misteriosa que proyecta una imagen de poder y sabiduría a través de impresionantes demostraciones de humo, fuego y proyección de voz. Esta actuación es meticulosamente mantenida para inspirar temor y respeto entre los habitantes de Oz y sus visitantes. Fuera de este escenario, sin embargo, el Mago es una persona completamente diferente. Cuando Dorothy y sus amigos lo descubren detrás de la cortina, se revela que es un hombre ordinario de Omaha, Nebraska, sin poderes mágicos reales. En **El discurso del rey** se contrastan los espacios de confianza, como el consultorio de Lionel Logue y los entornos privados de Bertie, con las arenas de prueba, como la Abadía de Westminster y el estudio de grabación del discurso de guerra. Los primeros actúan como santuarios donde el Rey Jorge VI puede enfrentar su tartamudez en un ambiente de apoyo, las arenas de prueba representan desafíos cruciales en espacios públicos, imbuidos de una profunda carga histórica y grandes expectativas monumentales. Cada medio representa un tipo distinto de desafío para el personaje.

Hay otro aspecto que el escritor debe considerar, entendiendo que el entorno engloba el mobiliario, la decoración, los equipos y otros componentes del trasfondo escénico que configuran el escenario. Este medio no es solo el espacio donde el personaje actúa en función de la situación, sino también aquel en el que, como sostiene el escritor Julio Rojas, el escritor «implanta» objetos cargados de dramatismo: fotografías significativas, armas ocultas, cartas evocadoras, candelabros que pueden ser empuñados como armas. Estos elementos residen en el escenario y están a la espera a que el personaje los utilice.

Esfera Íntima, Esfera Familiar, Esfera Pública

La esfera íntima se refiere al espacio personal y privado de cada individuo, donde se expresan sus pensamientos, sentimientos y emociones más íntimas. La esfera familiar, por otro lado, se refiere al ámbito de la familia, donde se establecen relaciones de parentesco, afecto y apoyo mutuo. Más allá de estas, la esfera pública abarca el ámbito social más amplio en el que los individuos actúan y se relacionan dentro de una comunidad o sociedad, involucrando interacciones que van desde el compromiso cívico hasta la participación en la vida social y política.

Las esferas íntima, familiar y pública no son compartimentos separados, sino que se interconectan e influyen mutuamente. Las decisiones personales pueden tener repercusiones en la familia y, a su vez, en la comunidad o sociedad en general. De similar manera, las dinámicas familiares pueden afectar el desarrollo de la identidad individual, mientras que los eventos y las normas de la esfera pública pueden influir en las dinámicas familiares y en el comportamiento individual.

La película **Blame It on Rio**, dirigida por Stanley Donen (1984), ofrece una perspectiva ligera pero reveladora sobre las complicaciones que surgen al entremezclar la esfera íntima con la familiar. La película narra las consecuencias de un affaire entre un hombre de mediana edad y la hija adolescente de su mejor amigo durante unas vacaciones en Río de Janeiro. **The Power of the Dog**, dirigida por Jane Campion (2021), es una obra que sumerge al espectador en la intrincada relación entre las esferas íntima y familiar en el marco de un rancho en Montana durante la década de 1920. La película muestra cómo la vulnerabilidad oculta y las facetas públicas de los personajes afectan profundamente sus relaciones familiares e íntimas.

Una buena práctica en el diseño de personajes implica explorar cómo cada uno se comporta en distintas esferas. Esto incluye, por ejemplo, crear escenas que muestren cómo el personaje actúa en su más íntima privacidad, qué hace cuando está completamente solo, qué actividades solo él conoce. De manera similar, es valioso indagar sobre las acciones y decisiones que el personaje ejecuta en la esfera familiar y que no se extienden a la esfera pública. Y, por último,

mediante la escogencia de situaciones y ocasiones apropiadas, mostrar las diferentes máscaras que suele llevar en la esfera pública.

Papel o Rutina

El papel o rutina es un conjunto de normas y reglas que dictan qué se espera de cada cual en un contexto determinado. El profesor que guía a sus alumnos, el médico que atiende a un paciente, el padre que cuida a sus hijos, todos ellos interpretan roles específicos que dan forma a la dinámica social.

Más allá de las acciones, el papel o rutina también involucra el lenguaje y las emociones. Las palabras que elige el personaje, el tono de voz, la expresión del rostro, todo comunica información sobre el rol y las intenciones. La sonrisa del vendedor, la mirada comprensiva del amigo, la voz firme del líder, son ejemplos de cómo las emociones se ajustan a las expectativas del papel que desempeñan.

Sin embargo, el papel o rutina no es rígido. La flexibilidad y la creatividad también forman parte de la danza social. Los roles no son camisas de fuerza, sino marcos que permiten la improvisación y la adaptación a las circunstancias. Un profesor puede usar el humor para captar la atención de sus alumnos, un médico puede ofrecer palabras de aliento a un paciente, un padre puede adaptar su estilo de crianza a la personalidad de sus hijos.

El papel o rutina, lejos de ser una limitación, es una herramienta que permite navegar por la complejidad de la interacción social. Proporciona un mapa para moverse en el escenario social, permite anticipar las expectativas de los demás y ajustar el comportamiento en consecuencia.

Al comprender el papel o rutina, podemos analizar las interacciones sociales con mayor profundidad, develar las normas y reglas que las subyacen. Esta comprensión nos permite mejorar nuestras habilidades en la escritura de situaciones que involucran personajes enfrascados en sus papeles y sus rutinas. Esta comprensión nos permite mejorar nuestras habilidades en la escritura de situaciones que involucran personajes inmersos en sus roles y dinámicas cotidianas.

En **La Náusea** de Jean-Paul Sartre, se presenta el estudio de un personaje sumido en sus rutinas y el papel que desempeña en la sociedad. La novela sigue a Antoine Roquentin, un historiador que experimenta una crisis existencial profunda. Roquentin vive atrapado en la monotonía de su investigación histórica, una rutina que inicialmente le proporciona estructura y propósito. Sin embargo, a medida que se sumerge en sus pensamientos y reflexiones, comienza a cuestionar la autenticidad de su existencia y el valor de las rutinas que conforman su vida. Este cuestionamiento se intensifica al experimentar la «náusea», una sensación física y psicológica que le lleva a cuestionar la existencia misma de las cosas y su lugar en el mundo. **La Náusea** es un ejemplo de cómo los personajes, sumergidos en sus roles y sus rutinas cotidianas, pueden servir para explorar complejas cuestiones existenciales. De manera similar, la exploración de las rutinas de nuestros personajes puede convertirse en una herramienta que nos permite dramatizar sus conflictos y contar nuestras historias de manera más efectiva.

Encuentros sociales

Un encuentro social es un evento que sucede en un tiempo y un lugar específicos y que dicta el tono para aquello que sucede en su interior y durante su desarrollo. Todo lo que sucede entre los personajes incluido en un encuentro está subordinado al tono del encuentro social que los reúne. El encuentro social siempre cree expectativas y cuando en un guion o una novela el personaje lo anuncia, crea en el espectador anticipaciones valiosas que pueden ser explotadas convenientemente.

Cada género tiene sus encuentros sociales característicos: la cita, el paseo, el interrogatorio, el juicio, la fiesta. Muchas obras famosas en el cine y en la literatura se desarrollan en torno a encuentros sociales y algunas toman el nombre del encuentro en cuestión, he aquí una recopilación al azar: la novela **La Cena** de Herman Koch presenta una cena tensa entre dos parejas que discuten un incidente grave que involucra a sus hijos. La novela **El baile** de Irène Némirovsky se enfoca en los preparativos de un baile que desencadena conflictos entre una madre y su hija adolescente.

El filme **Fiesta de empresa**, de Josh Gordon y Will Speck (2016), transforma una celebración corporativa navideña en un evento caótico. **Festen**, dirigida por Thomas Vinterberg, se desarrolla durante el cumpleaños número 60 de un patriarca familiar en el cual emergen secretos oscuros que estremecen a la familia. **Las vacaciones de Monsieur Hulot**, dirigida por Jacques Tati (1953), a través del personaje de Monsieur Hulot y sus interacciones con otros veraneantes, explora los encuentros sociales en un entorno vacacional. **Coffee and Cigarettes** de Jim Jarmusch (2003), es una colección de cortometrajes que giran en torno a conversaciones entre personajes que comparten café y cigarrillos. **El festín de Babette**, una película dirigida por Gabriel Axel (2011), cuenta la historia de una cena exquisita preparada por Babette que transforma la vida de una comunidad religiosa. **Le Grand Buffet** (*La gran comilona*), la película dirigida por Marco Ferreri (1973), muestra a cuatro amigos que se reúnen en una mansión para participar en un banquete sin límites. **La fiesta de cumpleaños** de Harold Pinter es una de las obras más emblemáticas del teatro del absurdo, en la que un encuentro social, en este caso, una fiesta de cumpleaños sorpresa, se convierte en el eje central de la trama.

Los encuentros sociales, sin duda, brindan una oportunidad única para nuestras historias, tanto a nivel de la obra completa como en escenas individuales. Encontrar el encuentro social adecuado para los personajes puede transformar una escena ordinaria en una memorable. Al escribir, siempre vale la pena considerar si alguna de las escenas necesarias podría corresponder a un encuentro social.

Mantenimiento del control expresivo

El mantenimiento del control expresivo se relaciona con aquellos elementos de la fachada que asociamos directamente con el individuo y que esperamos lo acompañen a donde quiera que vaya. Podemos observar ejemplos, tanto en el cine como en la literatura, que ilustran cómo los personajes mantienen su compostura y control sobre cómo se presentan a sí mismos frente a los demás, a pesar de las circunstancias internas o externas que puedan poner a prueba esa imagen.

En el cine, un ejemplo clásico es el personaje de Don Vito Corleone en **El Padrino**. A pesar de las intensas presiones y conflictos dentro del mundo criminal, Corleone siempre mantiene una fachada de calma y control, un elemento esencial de su carácter que le permite liderar y tomar decisiones cruciales. Su habilidad para mantener este control expresivo ante su familia y rivales es crucial para su posición y respeto dentro de la narrativa.

En la literatura, **Tokio Blues** (**Norwegian Wood**) de Haruki Murakami presenta a Toru Watanabe como un personaje que, enfrentándose a la turbulencia emocional y social de la década de 1960 en Japón, mantiene su reflexión, serenidad y control sobre su expresión y comportamiento. Su capacidad para navegar por las complejidades de las relaciones íntimas y las expectativas sociales, sin perder su sentido de identidad o sus valores, ilustra cómo se puede conservar el control expresivo en un entorno cargado de cambio y conflicto generacional.

La capacidad de un personaje para ajustarse a las expectativas de diferentes contextos sociales revela su complejidad y profundidad. En la construcción de personajes, esta adaptabilidad permite a los creadores mostrar la evolución del personaje y cómo sus interacciones reflejan o desafían las normas sociales. Personajes como Michael Corleone y Toru Watanabe no solo cumplen con las expectativas de su entorno, sino que también ofrecen una visión de cómo las personas negocian su identidad en respuesta a estas normas. De ellos, podemos aprender la importancia que tiene tener en cuenta el mantenimiento del control expresivo de nuestros personajes.

Tergiversación

Una modalidad del control expresivo es la tergiversación. Para Erving Goffman, la tergiversación se refiere a las situaciones en las cuales los individuos, consciente o inconscientemente, presentan una imagen de sí mismos que distorsiona la verdad para manipular las percepciones de los demás. Un ejemplo de esto lo encontramos en **El talentoso Sr. Ripley** de Patricia Highsmith. Tom Ripley es un joven ambicioso que, para ascender en la escala social y vivir en el

lujo, adopta la identidad de Dickie Greenleaf, un rico heredero, y engaña a todos a su alrededor. La habilidad de Ripley para manipular su apariencia, modales y hasta sus emociones constituye una tergiversación calculada, diseñada para insertarse en un mundo al que no pertenece por derecho. Este ejemplo ilustra cómo la tergiversación puede convertirse en una estrategia deliberada de un personaje para alcanzar objetivos personales, a menudo a expensas de la verdad. La tergiversación es una de las grandes armas de los villanos, y un gran recurso para los escritores.

Tipo ideal

A menudo esperamos una coherencia entre la apariencia, los modales y el medio que constituiría el llamado «tipo ideal». Cada uno de estos elementos no son específicos de una determinada ocasión o contexto (un abogado, por ejemplo, puede atender a un cliente e ir con la misma ropa a cenar, mientras que un médico no puede hacer lo mismo).

Tomemos, por ejemplo, el arquetipo del héroe valiente. Este tipo ideal combina una apariencia heroica (físicamente capaz, atractivo, porte «heroico»), con modales valientes y nobles, y suele operar dentro de un medio que requiere tales cualidades (como conflictos bélicos, luchas contra el mal, etc.). Un personaje que encarna perfectamente este tipo ideal es el Capitán América en el Universo Cinematográfico de Marvel. Su apariencia física, vestimenta, valentía, y el contexto en el que se desarrollan sus historias, lo posicionan como el arquetipo del héroe patriótico y valiente.

El tipo ideal también se utiliza para crear personajes en obras de crítica social o parodia. Por ejemplo, el personaje de Don Quijote en la novela de Miguel de Cervantes utiliza el tipo ideal del caballero andante para subvertir las expectativas y comentar sobre la disonancia entre las idealizaciones románticas y la realidad pragmática del mundo.

Un ejemplo cinematográfico que ilustra la expectativa de coherencia entre la apariencia, los modales y el medio, y conforma el «tipo ideal», es el personaje de James Bond en la franquicia de películas 007. James Bond, especialmente como lo interpreta Sean

Connery o Daniel Craig, encarna el prototipo del espía elegante y sofisticado. Su apariencia siempre impecable, sus modales refinados y su capacidad para adaptarse a cualquier medio, lo definen como el «tipo ideal» de agente secreto. Bond asiste a eventos formales, realiza misiones de alto riesgo y se encuentra en situaciones sociales variadas mientras mantiene una coherencia en su apariencia y comportamiento.

La utilización de tipos ideales en la creación de personajes arquetípicos o icónicos facilita la inmediata comprensión y conexión con el personaje por parte de la audiencia, al tiempo que permite a los creadores explorar y expandir los límites de estos arquetipos dentro en sus obras. Como en la vida real, lo importante es acceder a los detalles que hacen ver lo particular que se esconde detrás del tipo ideal.

Actuación adecuada

La adecuación o inadecuación es otro elemento de suma importancia en la vida social y también para los personajes. Existen elementos de la fachada que solemos identificar íntimamente con el actuante mismo y esperamos que los sigan donde quiera que vaya. Un ejemplo en el cine es el personaje de Truman Burbank en **The Truman Show**, dirigida por Peter Weir (1998). Truman Burbank vive en un mundo que, sin su conocimiento, es completamente artificial, una enorme escenografía diseñada para un programa de televisión que se transmite las 24 horas del día. Todos los que lo rodean, desde su familia hasta sus amigos, son actores y siguen un guion, mientras que él es el único que vive su «realidad» sin saber que es el personaje principal de un espectáculo. A medida que Truman empieza a percibir inconsistencias en su mundo perfecto, la distinción entre realidad y artificio se vuelve cada vez más borrosa, no solo para él sino también para la audiencia del programa dentro de la película y para los espectadores de la película misma.

Al comprender las «fachadas sociales», podemos entender mejor cómo nos relacionamos con el mundo y construimos nuestra identidad. Esta perspectiva ofrece una valiosa herramienta para la escritura y permite crear personajes que adecúan o no a lo que se

espera de ellos en el mundo de la historia y, de esa manera, revelan su sujeción o su rebeldía al mundo al que pertenecen-

Impresión y simulación

Una de las conclusiones de Goffman en su obra es que, con las variantes propias de cada cultura, los individuos nos preocupamos por mantener la impresión de que actuamos de acuerdo a las normas. Sin embargo, en las puestas en escena que realizamos en la sociedad, no nos preocupa el problema moral de cumplir con esas normas, sino el problema amoral de construir la impresión convincente de que las satisfacemos. Es una forma más técnica de decir que vivimos para el teatro de las apariencias, algo que se ha dicho muchas veces antes de las investigaciones de Goffman y que su trabajo corrobora.

En el ámbito de la escritura, esto nos recuerda que cada vez que plasmamos una escena, debemos ser conscientes de un vector omnipresente: la mirada ajena, la impresión que el personaje causa en su entorno. Los personajes no solo ejecutan acciones, sino que participan en una suerte de actuación constante. En el cine, cada actor interpreta a un personaje que a su vez es actor dentro de su propia escena de vida. De igual manera, la novela, a través de la palabra, da cuenta de esa doble condición del personaje. Este es un aspecto fundamental que debemos tener en cuenta en la escritura creativa: todo personaje actúa, sí, pero también es un simulador.

LA EMOCIÓN ESCONDIDA

En el núcleo de cualquier obra artística, están las emociones. La lógica que rige la ficción no es racional, sino emocional. Por más que queramos comunicar ideas o tomar partido frente a los asuntos mundanos o divinos, tanto nuestra postura ideológica como el alegato moral que sustentan nuestra escritura provienen, en último análisis, de nuestras emociones. Estas están en la base de la comunicación humana.

Lo que nos emociona en la vida son las acciones que emprendemos o que pensamos emprender en un futuro inmediato o mediato: escribir, pintar, amar, pelear, comer o escribir historias de ficción. Las acciones y las emociones están íntimamente ligadas, porque para actuar necesitamos cierto conocimiento del mundo y la emoción es uno de los recursos naturales que tenemos para evaluar el mundo y obtener conocimientos: es bueno para nosotros lo que nos hace sentir bien y es malo para nosotros lo que nos hace sentir mal. Claro que la emoción no es la única herramienta de conocimiento; también está nuestra razón. Escribimos obras de ficción porque sabemos que queremos comunicar algo, pero, sobre todo, porque deseamos comunicar algo y ese hecho también nos emociona. Cuando escribimos nos emocionamos y nos urge transmitir esas emociones. La emoción transita por cada uno de los estadios del proceso de escritura.

En la raíz de la obra que vas a escribir hay una emoción primigenia. Podrás pensar que, en la génesis de la idea que te condujo a la decisión de escribir, hay un tema que te interesó mucho. O que hay una anécdota que, cuando la conociste, te llamó mucho la atención. O quizás viste, imaginaste o soñaste una imagen que se quedó grabada profundamente en tu mente. Y eso devino finalmente en la pieza que estás escribiendo. Probablemente tienes en este momento mil razones para escribir tu guion o novela. Y puedes argumentar racionalmente por

qué tu obra es importante, indispensable o interesante. Pero debajo de esas argumentaciones, profundamente, están las razones emocionales que se esconden en tu mente o en tu preconsciente.

El universo emocional de nosotros los seres humanos es rico en matices: están las emociones pasajeras que experimentamos día a día, cada día de nuestra vida. Están los sentimientos, que son más duraderos y nos vinculan tanto con otros seres humanos como con nuestras obras de creación. Y están las pasiones, que a veces nos gobiernan y que a veces gobernamos, para darle sentido a nuestra vida. Escribimos para sentir emociones, para expresar nuestros sentimientos y para darle cauce a nuestras pasiones.

Para encontrar la emoción que alberga el secreto de tu obra debes identificarte emocionalmente con el personaje principal de tu historia. Ese personaje siempre es un alter ego tuyo, por simpatía o por contraste, por atracción o por repulsión. Y ese personaje está en la historia porque lo que estás contando es su historia, la historia de unos eventos en su vida que lo han afectado profundamente hasta cambiarlo o reafirmar su naturaleza profunda. Y en esa naturaleza profunda del personaje principal, en ese íntimo lazo que se ha tejido entre tu persona y ese personaje para quien estás escribiendo la historia, está el núcleo del sentimiento que buscas. Hay un temor, un dolor, una angustia y probablemente, un desahogo, que este personaje está dispuesto a vivir por ti. Y el sentimiento ligado a ese momento íntimo y total, probablemente ubicado en la crisis o el clímax de esa historia, es profundamente familiar, tanto que es por él que estás escribiendo el guion que tienes en tus manos. Cierra los ojos y busca esa emoción. Piensa en el momento cumbre de tu historia y en la emoción o el sentimiento que el personaje experimentará. Piensa en la pasión que está en juego. O mejor dicho, no pienses, siente. Cuando abras tus ojos tendrás el sentimiento en tu corazón. Ya tienes una poderosa herramienta para escribir.

Las emociones de los personajes

Contamos y consumimos historias por las emociones que inducen en nosotros. Sin embargo, extrañamente, los manuales de escritura creativa, especialmente en el campo de la escritura de guiones, poco hablan de eso. Es esta la razón que lleva a la psicoterapeuta y

consultora de guiones Rachel Ballon a ocuparse del asunto en su artículo Emociones y psicología de los personajes: Cómo te moldean a ti y a tus personajes. Comienzo por resumir sus argumentos y recomendaciones para los escritores.

- Las emociones son el alma de los personajes y de las historias. Sin personajes que muestren sus emociones, simplemente estás narrando eventos, pero no capturas la atención de tu audiencia. Al escribir, debes responder preguntas sobre la vida emocional de tus personajes, tales como: ¿Tu personaje está deprimido? ¿Cómo se relaciona emocionalmente tu personaje principal con otros personajes? ¿Cuál es la composición emocional de tu personaje principal y tus personajes importantes? La palabra emoción deriva del latín *emovere*, que se traduce como: excitar, mover, conmover o agitar.
- Las emociones son energía y, cuando escribes personajes con emociones, les estás dando energía y momento para actuar y superar obstáculos, especialmente conflictos emocionales.
- Es necesario crear personajes que reflejen y encarnen tus propias pasiones, amores, odios, alegrías, tristezas, resentimientos, miedos. Antes de comenzar a crear tus personajes, pregúntate: «¿Qué quiero que mis personajes sientan en esta escena?» «¿Qué emoción quiero que muestren?» «¿Qué sentirían mis personajes en esta situación particular?»
- Si no sabes cómo infundir emociones a tus personajes, entonces empieza por ti mismo y tus propias emociones, explora los materiales brutos enterrados dentro de ti. ¿Te apasiona la historia que estás escribiendo? ¿Te sientes emocionalmente conectado a tus personajes y sus sentimientos? ¿Conoces la intención emocional de tu personaje?
- Al mismo tiempo, necesitas mantener suficiente distancia de un evento emocional. Escribe sobre ello más tarde, cuando puedas estar menos emocionalmente involucrado.
- ¿Qué emociones quieres expresar a través de tus personajes? ¿Puedes verbalizar las emociones que quieres que sientan? ¿Son estas emociones que tú mismo puedes sentir? No importa cuánto sea tu talento, hasta que te dispongas a expresarte sin miedo y revelar lo que sientes, tus personajes permanecerán planos.

- Las cuatro emociones básicas para comenzar son tristeza, malestar, ira, alegría. Cada vez que no puedas responder a «¿Cómo te hizo sentir eso?» elige una de estas cuatro emociones para ayudarte a enfocarte en tus sentimientos. «¿Te hace sentir ««Triste»? ¿«'Mal'?» «¿Enojado»? «¿Contento?»
- Cuando estés en una situación que te genera fuertes sentimientos, pregúntate:«¿Qué emoción estoy sintiendo ahora mismo?» Después de haber identificado tus sentimientos refiriéndote a las cuatro emociones básicas anteriores, recuerda alguna vez que hayas sentido una de estas emociones.
- Conecta tus emociones con las de los personajes y exprésalas en acciones.

Dada la pertinencia del tema, es conveniente ampliar el conocimiento sobre las emociones y su relación con las de los personajes. Y profundizar en el tema tal como lo han hecho los pensadores a través de los siglos. Un breve vistazo a las emociones nos hace ver que las emociones siempre han estado dentro de las preocupaciones las grandes preocupaciones intelectuales de la humanidad: comenzaron siendo objeto de estudio filosófico en la antigüedad con pensadores como Platón y Aristóteles, quienes las consideraban esenciales para una vida ética y virtuosa. A lo largo de la Edad Media y el Renacimiento, la exploración de las emociones adquirió una dimensión teológica y filosófica. La modernidad trajo consigo figuras como Descartes y Spinoza, quienes ampliaron el entendimiento de las emociones como fundamentales para la experiencia humana y complejos estados mentales. Charles Darwin, en el siglo XIX, introdujo la perspectiva evolutiva y biológica y sugirió que las emociones son clave para la supervivencia. El siglo XX vio el desarrollo de teorías psicológicas significativas, como las de James-Lange y Cannon-Bard, que analizaban las conexiones entre las respuestas físicas y las emociones, así como la importancia de la interpretación cognitiva de Schachter y Singer. La investigación de Paul Ekman acerca de la relación entre las expresiones faciales y las emociones básicas universales, junto con los avances en neurociencia afectiva del siglo XXI por figuras como Antonio Damasio, han profundizado nuestra comprensión de las emociones como fenómenos complejos que

entrelazan biología, psicología y la experiencia humana. Y, por supuesto, la creación y el consumo de historias por el género humano.

El descubrimiento de las neuronas espejo se atribuye al neurobiólogo italiano Giacomo Rizzolatti. En 1996, Rizzolatti, junto con otros científicos, investigaba la corteza frontal inferior de un mono macaco para estudiar las neuronas responsables de los movimientos de la mano. Utilizando electrodos, registraron cómo estas neuronas se activaban mientras el mono realizaba acciones como agarrar trozos de alimento. Sin embargo, la sorpresa llegó cuando observaron que algunas de estas mismas neuronas también se activaban cuando Fogassi, uno de los investigadores, tomaba un plátano. Aunque inicialmente pensaron que era un error, pronto se dieron cuenta de que habían descubierto algo asombroso: las «neuronas espejo». Estas neuronas se activan tanto cuando ejecutamos una acción como cuando observamos a otro individuo realizar la misma acción. Además de comprender la conducta de los demás, también nos conectan con las emociones que se manifiestan en ellos, lo que nos permite sentirnos conmovidos por las escenas de amor en una película, entristecidos por las noticias sobre desastres naturales en otras regiones del mundo, o desolados al terminar de leer la página final de una novela.

Los orígenes evolutivos de nuestro cerebro están diseñados para reaccionar a la narración de historias. Las neuronas espejo, que nos permiten experimentar las emociones de otra persona, también se activan cuando vemos películas, leemos libros o vemos a un personaje expresar emociones. Según Keith Oatley y otros investigadores, las personas que leen mucha ficción tienden a tener niveles más altos de empatía y mejores habilidades sociales, gracias al fortalecimiento de la respuesta de las neuronas espejo.

Jonathan Gottschall, especialista en estudios evolutivos y literarios, sostiene una opinión relevante sobre el papel que desempeñan las historias en la configuración de lo que es típicamente humano en nosotros. Gottschall argumenta que las historias son quizás la principal fuerza cohesiva en la vida humana, que nos ayudan a diferenciar entre lo correcto e incorrecto y nos alientan a actuar éticamente. Además, las historias nos enseñan sobre el mundo al mismo tiempo que nos contagian emociones. La ficción ha demostrado ser eficaz para cambiar actitudes y creencias precisamente porque activa nuestras emociones.

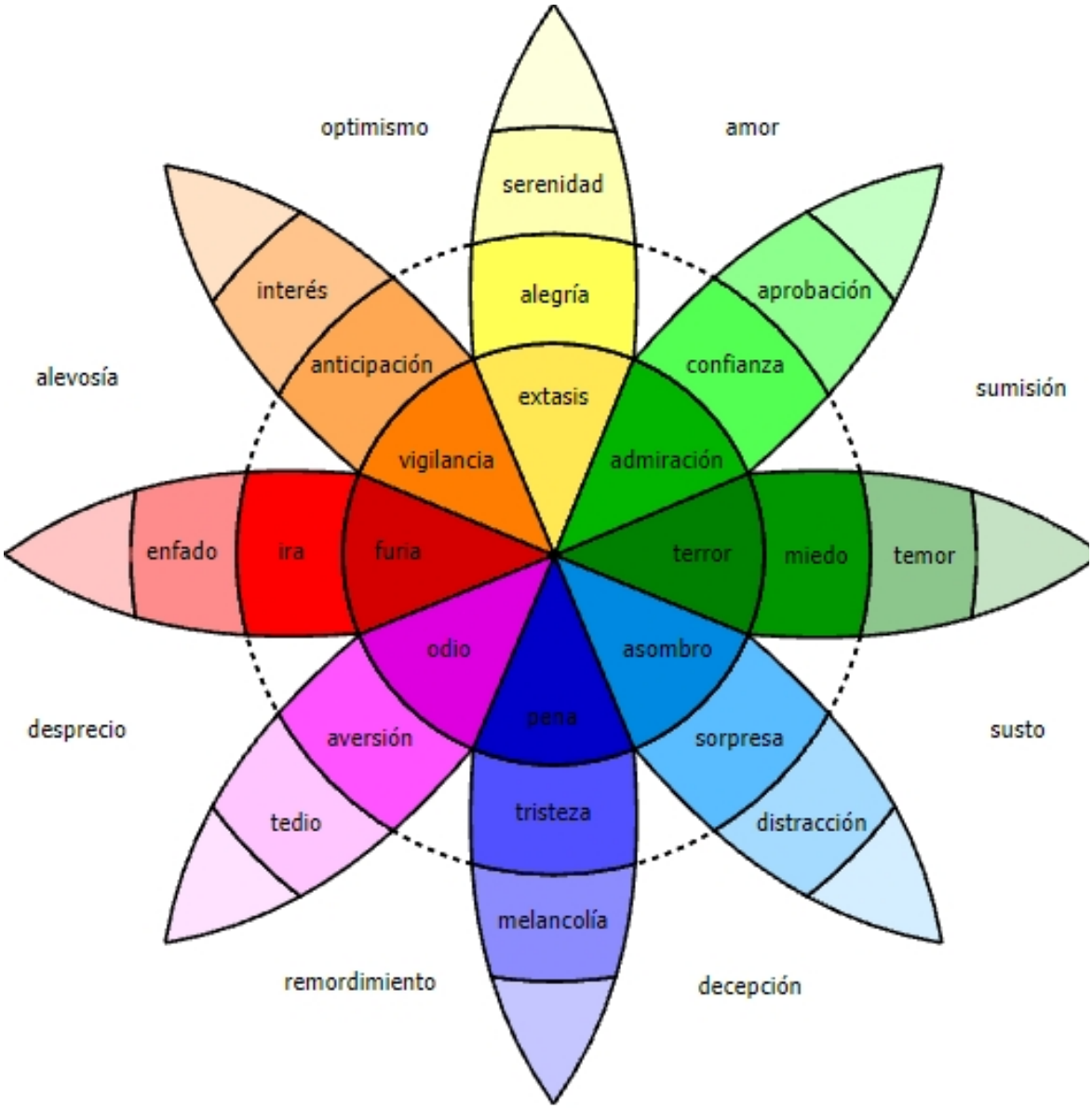
Por lo tanto, vale la pena profundizar en el estudio de las emociones, comenzando por establecer algunas distinciones importantes.

Las emociones son reacciones psicofisiológicas espontáneas y automáticas, mientras que los sentimientos son la interpretación que hacemos de esas emociones y suelen ser duraderos. Las emociones forman parte de la subjetividad que adjudicamos a los personajes. Uno de los rasgos estructurales que caracteriza a un personaje es la construcción subjetiva que él hace del entorno en el que se desenvuelve. Tanto para nosotros, los seres humanos, como para los personajes, la forma como vemos las cosas es simplemente eso, la forma como las vemos. Según Rafael Echeverría y Alicia Pizarro, creadores del coaching ontológico, cada observador se constituye en tres dominios primarios: el cuerpo, las emociones y el lenguaje. El dominio del cuerpo corresponde a las limitaciones biológicas de la observación: solo podemos observar lo que nuestra conformación biológica permite, lo que nuestra agudeza visual hace posible, lo que nuestra estatura o nuestra capacidad de discernimiento autorizan. Al diseñar la corporalidad de un personaje, estamos configurando su manera de percibir el mundo desde su cuerpo, sus limitaciones y sus fortalezas, así como sus capacidades para enfrentar conflictos. El segundo dominio del observador es el del lenguaje, que agrupa las limitaciones derivadas del uso de la lengua como vehículo tanto para el discernimiento semántico como para la comunicación de los eventos observados y está determinado por tres factores: las distinciones, los juicios y las narraciones. El lenguaje no es solo una capacidad de los personajes; actúa como un filtro. El tercer dominio considerado por los autores es el de las emociones. Este articula las restricciones provenientes de la afectividad: distintas emociones nos predisponen a observar ciertos eventos y a no observar otros. Cada vez que un personaje enfrenta un conflicto, el escritor puede hacerse la pregunta: ¿Desde qué emoción observa el conflicto este personaje? ¿Desde la ira? ¿Desde la alegría? ¿Desde el desprecio? Generalizando, el escritor puede considerar cómo distintos sentimientos conforman distintos observadores.

La emoción, como vemos, constituye un aspecto muy importante en el diseño del personaje, porque las emociones y los sentimientos se reflejan en las actitudes. Un personaje puede observar una determinada

situación de conflicto desde una actitud de superioridad, como lo hace Charles Foster Kane en **El ciudadano Kane**, o puede observarla desde una actitud de inferioridad, como lo hace Sara en **La amante del teniente francés**. La relación entre las emociones y las acciones ha sido estudiada por autores como Robert Plutchik, quien formuló lo que llamó una teoría psico-evolutiva de las emociones basada en un modelo que describe 8 emociones básicas: miedo, ira, alegría, tristeza, aceptación o confianza, asco o aversión, anticipación y sorpresa. Cada emoción deriva en un patrón de conducta específico, ilustrando cómo la complejidad emocional de los personajes enriquece la narrativa y profundiza la conexión con la audiencia.

- **El miedo** deriva en un patrón de protección y el uso de un lenguaje tímido.
- **La ira** deriva en un patrón destructivo y el uso de un lenguaje pendenciero.
- **La alegría** deriva en una conducta reproductiva y el uso de un lenguaje sociable.
- **La tristeza** deriva en una conducta de reintegración y el uso de un lenguaje sombrío.
- **La aceptación o confianza** deriva en una conducta de incorporación y el uso de un lenguaje de confianza.
- **El asco o aversión** deriva en una conducta de rechazo y el uso de un lenguaje hostil.
- **La anticipación** deriva en una conducta de exploración y el uso de un lenguaje controlador.
- **La sorpresa** deriva en una conducta de orientación y el uso de un lenguaje indeciso.



El modelo se estructura según los siguientes principios:

- **Emociones Básicas**: Las emociones básicas, que incluyen confianza, miedo, sorpresa, tristeza, aversión, ira, anticipación y alegría, ocupan el segundo círculo del esquema.
- **Combinaciones de Emociones**: La suma de las emociones primarias genera nuevas emociones. Por ejemplo, el amor es la combinación de la alegría + la confianza, la sumisión es el resultado de la confianza + el miedo, y el desprecio surge de la aversión + la ira.

- **Emociones Opuestas**: En el modelo, cada emoción tiene su opuesto. La tristeza es lo contrario de la alegría, la confianza lo contrario de la aversión, el miedo lo contrario de la ira, y la sorpresa lo contrario de la anticipación.
- **Similitud entre Emociones**: El grado de similitud determina qué emociones están más relacionadas y cuáles son totalmente opuestas.
- **Intensidad de las Emociones**: La variación de intensidad de las emociones varía de muy fuerte a débil. Por ejemplo, la confianza va de la aprobación a la admiración, el miedo del temor al terror, la tristeza de la melancolía a la pena, el asco de la aversión al odio, y la ira del enfado a la furia.
- **Colores Asociados a las Emociones**: Las emociones básicas están representadas por colores específicos, que agrupan emociones similares. Las emociones primarias se sitúan en el segundo círculo, y los colores más suaves indican una mezcla de dos emociones primarias.
- **Capas Emocionales**: Hacia el centro del círculo, las emociones son más intensas. A medida que se avanza hacia las capas exteriores, la intensidad de las emociones disminuye.
- **Relaciones entre Emociones**: Las emociones opuestas se ubican enfrentadas en el círculo. Los espacios intermedios muestran las combinaciones que se forman al mezclar emociones primarias, lo que genera emociones como amor, sumisión, optimismo, agresividad, desprecio, remordimiento, desaprobación, asombro y sumisión.

El modelo de Plutchik es utilizado comúnmente con finalidades terapéuticas. En nuestro campo podemos utilizarlo como una guía taxonómica de las emociones que nos permite, entre otras cosas:

- Identificar las emociones recurrentes de cada personaje en una historia y orquestar las diferentes emociones que interactúan en ella.
- Atender a las emociones dominantes como el dominio desde el cual el personaje aborda los conflictos y considerar las derivaciones de la emoción.

- Utilizar el modelo como una herramienta de análisis que facilita la exploración en la construcción de la psiquis del personaje, mediante preguntas sobre las emociones básicas y las valoraciones, conductas y funciones que de ellas se derivan.

Varios de estos aspectos serán analizados más adelante desde una perspectiva instrumental.

Otro aspecto que merece consideración es el de la intensidad de la emoción que experimenta el personaje en conflicto; De acuerdo con Ortony, Clore and Collins en **The Cognitive Structure of Emotions**, citado por Richard Michaels, 1996, dicha intensidad se ve afectada por factores como:

- El sentido de realidad, es decir, cuan real es para el personaje la situación que enfrenta.
- La proximidad de la situación, tal como la percibe el personaje.
- Lo inesperado o no de la situación enfrentada.
- La excitación sensual que genera el hecho de enfrentarse a la situación.
- El lenguaje del personaje

El lenguaje del personaje es otro elemento crucial. No solo actúa como un dominio en el cual se expresa la cualidad de observador del personaje a través de distinciones, juicios y narraciones, sino que también representa un ámbito para la acción y, por consiguiente, de la emoción ligada a la acción que se ejecuta mediante el lenguaje. En este sentido:

Las distinciones delinean el espacio de comprensión que tiene el personaje del conflicto afrontado: un gánster como Cheech en **Balas sobre Broadway** de Woody Allen (1994) distingue de manera rudimentaria, en su lenguaje y acciones, entre amigos y enemigos, mientras que un personaje como Salieri en **Amadeus** puede discernir las sutiles diferencias en las composiciones musicales de Amadeus. Estas distinciones contribuyen a la caracterización y se reflejan, tanto en la brutalidad y sequedad emocional de los diálogos, como en el idiolecto y el sociolecto del personaje, es decir, en cómo elabora su lenguaje tanto a nivel individual (generalmente expresado en *tags* o etiquetas lingüísticas) como en términos del grupo social al que

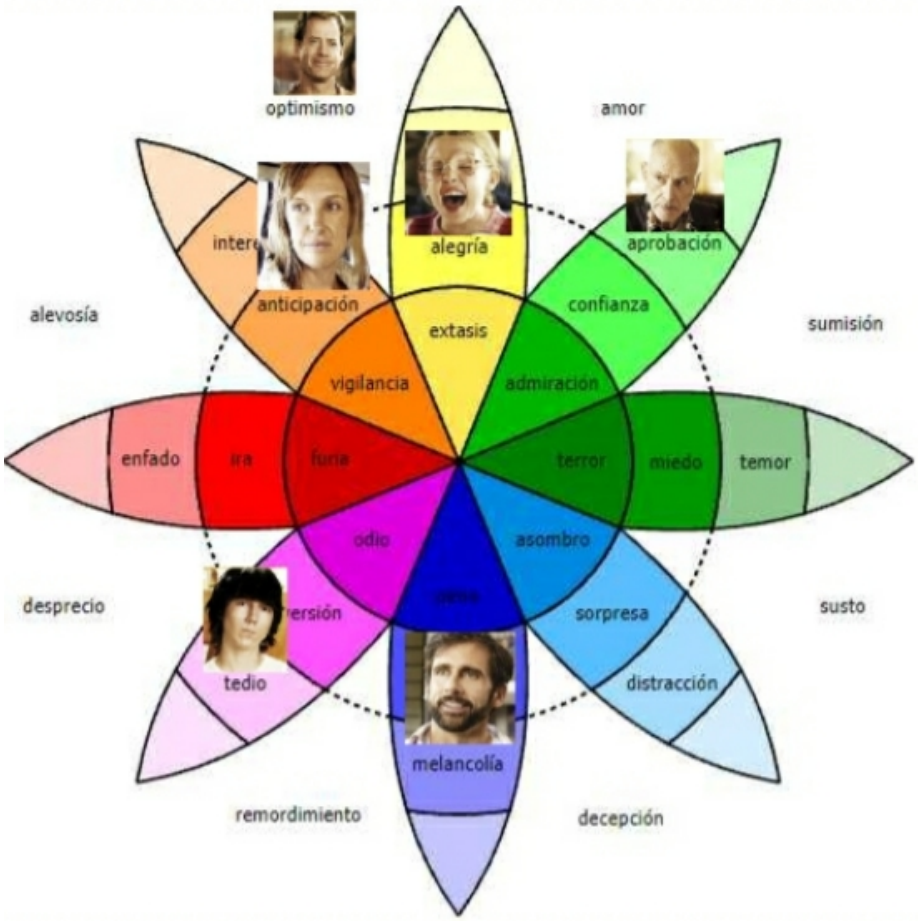
pertenece. Estos aspectos deben considerarse en la creación de los diálogos.

Los juicios expresados en el diálogo revelan cómo el personaje observa y desde qué emocionalidad hace sus observaciones, mientras que las narraciones permiten ver cómo interpreta los hechos observados y desde qué emociones realiza sus interpretaciones. La película **Smoke** de Wayne Wang, rica en diálogos llenos de juicios y narraciones, constituye un buen ejemplo de cómo funcionan estos aspectos del lenguaje en la dinámica de los personajes.

Aplicaciones de la rueda de Plutchik

Vamos a explorar cómo se puede aplicar la rueda de Plutchik al diseño de personajes.

- En algunas historias, los personajes encarnan una emoción predominante. Un ejemplo notable es la película **Inside Out**. Los personajes pueden ser asignados en la rueda de Plutchik según su emoción característica. Aplicando este enfoque a los personajes de **Little Miss Sunshine**, podríamos obtener un gráfico como el que se describe a continuación:



- En segundo lugar, la rueda de Plutchik puede utilizarse para trazar el recorrido emocional de un personaje a lo largo de una historia. Este método permite detallar la evolución emocional del personaje, ya que aporta precisión terminológica que resulta útil para los escritores en el diseño y colabora con la comprensión de la trayectoria emocional del personaje.

Es factible utilizar una versión más detallada de la rueda de Plutchik, la cual permite determinar con mayor precisión la emoción específica que se desea representar en un personaje, ya sea a través de sus acciones, diálogos, el uso de símbolos u otros recursos narrativos. A continuación, presentaré la versión extendida de la rueda de Plutchik, seguida de la traducción al español de cada una de las emociones que contiene. La rueda ampliada es, sin duda, un excelente instrumento de consulta. Los patrones de conducta derivados de las emociones son una

guía invaluable para la caracterización detallada de los personajes. Observemos esto a través de algunos ejemplos:

- **Miedo**: Emoción que implica un patrón de protección y el uso de un lenguaje tímido. Ejemplo: En **Jurassic Park** de Steven Spielberg (1993), los personajes muestran un comportamiento protector y usan un lenguaje tímido en situaciones de peligro, especialmente cuando se encuentran frente a los dinosaurios.
- **Ira**: En **El Padrino**, la ira de Sonny Corleone a menudo conduce a comportamientos destructivos, reflejados en su lenguaje pendenciero y confrontativo.
- **Alegría**: En **Amélie**, el personaje principal muestra una conducta reproductiva en términos de crear felicidad para los demás y utiliza un lenguaje amistoso y sociable.
- **Tristeza**: En **Manchester by the Sea**, el protagonista Lee Chandler se sumerge en una conducta de reintegración, tratando de lidiar con su pasado trágico, y su lenguaje es a menudo sombrío y reservado.
- **Aceptación/Confianza**: En **Forrest Gump**, Forrest muestra una conducta de incorporación, acepta las personas y situaciones tal como son, y su lenguaje refleja una confianza simple y genuina.
- **Asco/Aversión**: En **American Psycho**, Patrick Bateman muestra comportamientos de rechazo hacia otros, caracterizados por un lenguaje hostil y despectivo.
- **Anticipación**: En **Indiana Jones**, el personaje principal exhibe una conducta de exploración, siempre en busca de la próxima aventura, con un lenguaje decidido y controlador.
- **Sorpresa**: En **The Sixth Sense**, el personaje de Cole Sear a menudo muestra una conducta de orientación al enfrentarse con lo sobrenatural, acompañada de un lenguaje indeciso y cauteloso.

OTRAS TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

Hay otras maneras de abordar la construcción del personaje. Una de ellas es a través de la analogía entre personaje y persona. De acuerdo con esta aproximación, el personaje es una persona ficticia que nace y crece en la mente del escritor y que luego es plasmado en la obra. Otra aproximación es pragmática y hace uso de la mecánica de actuación o de la improvisación para la construcción del personaje. Es una vía más próxima a las lides del director y del actor. Una tercera vía para la construcción de personajes es la que hace uso de modelos y arquetipos. En este último caso el escritor recurre a una taxonomía particular y de ella selecciona el modelo que más se ajusta a lo que requiere para el diseño de su personaje. Una cuarta vía, digamos, funcional, propone la construcción de los personajes a partir de un grupo pequeño de rasgos del personajes que son relevantes para la historia. Se trata, en este último caso, de crear un especie de esqueleto del personaje, un *wireframe*, a partir de rasgos indispensables. Una manera de llamar esta cuarta vía, por contraposición a la primera que podríamos llamar «analógica», es la construcción «digital» del personaje.

El autor más renombrado de la construcción analógica del personaje es Lajos Egri, maestro de varias generaciones de dramaturgos y profesores de escritura dramática. Las aproximaciones de los autores de manuales más conocidos de la primera generación, como Syd Field y Linda Seger, no se separan demasiado del enfoque de Egri en sus recomendaciones para la construcción de personajes. El modelo de Lajos Egri es universalmente conocido y aplicado. La metodología del autor parte de la identificación del personaje con la «persona» y consiste en una suerte de cuestionario o anamnesis que reúne las características humanas más relevantes del personaje. Entre

estas características se resumen en lo que Egri denomina las «tres dimensiones del personaje». La siguiente tabla, harto conocida y utilizada en el ámbito de la escritura dramática, da cuenta de las «tridimensionalidad» del personaje de acuerdo con Egri:

Dimensión Física	*Sexo* *Edad* *Descripción física* *Apariencia* *Defectos*
Dimensión Social	*Clase social* *Ocupación* *Educación* *Religión* *Raza* *Nacionalidad* *Filiación política* *Hobbies*
Dimensión sicológica	*Autoestima* *Vida sexual* *Actitud frente a la vida* *Habilidades* *I. Q.*

Otra herramienta para la construcción de personajes de acuerdo con la aproximación analógica es la biografía (aborrecida por muchos de los escritores que suscriben otras tendencias) y el uso de cuestionarios para el personaje. Listados como el propuesto por Cristina Escamilla en su libro **1001 Questions to Help Flesh out Your Character** abundan en Internet.

De la segunda metodología habría que mencionar a Konstantín Stanislavski y su obra La construcción del personaje. El trabajo de

Stanislavski y de maestros como Sanford Meisner, Uta Hagen o Stella Adler, si bien no constituyen métodos de construcción utilizados por los escritores, inspiran eventualmente a maestros de guion que también son directores de cine o que encaran la construcción de personajes desde la actuación.

La metodología basada en modelos ha sido desarrollada por varios autores: Christopher Vogler, con sus arquetipos de inspiración junguiana; Tami D. Cowden, Carolyn LeFever y Sue Viders, con sus propios modelos de héroes y villanos; el equipo de la compañía Mariner Software, con los modelos de villanos, villanas, héroes y heroínas del programa informático «Persona». La metodología de construcción de personaje a partir de modelos se ha enriquecido también haciendo uso de arquetipos creados en campos distintos al de la escritura. Es el caso de los arquetipos derivados del trabajo de Carol S. Pearson, inspirados en los trabajos de C. G. Jung, James Hillman y Joseph Campbell y expuestos en su libro **Awakening the Heroes Within.** La psiquiatra junguiana Jean Shinoda Bolen también ha contribuido con quienes acuden a los modelos para construir personajes, con sus publicaciones que remozan nuestras apreciaciones sobre los dioses y las diosas de la cultura clásica griega.

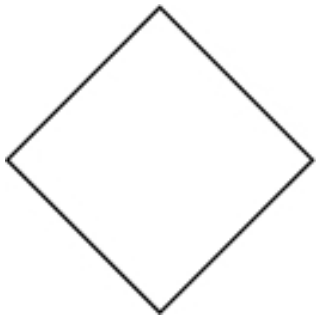
La metodología que llamo «digital» ha sido emprendida por varios autores. Uno de ellos es Dwight Swain quien, en su libro **Creating Characters**, propone un método de construcción basado en etiquetas. Estas etiquetas abarcan desde la construcción del núcleo del personaje (basado en la respuesta a la pregunta ¿Qué es lo que más le importa al personaje?), hasta el «momento» (en el sentido físico) del personaje (su actitud, la dirección en la que se mueve su vida, etc.), pasando por las etiquetas que le dan carne al personaje (nombre, apariencia, etc.). Para Swain, el personaje se define esencialmente a partir de estas etiquetas organizadas en categorías.

Otro autor que ha desarrollado una metodología digital sustentada en etiquetas es David Freeman, creador de un modelo que ha venido a llamarse «el diamante del personaje». En la actualidad, existen varias versiones del modelo, bastantes disímiles entre sí. Comentaré algunas de ellas.

Para Freeman, el diamante del personaje es el grupo de rasgos o aspectos de la personalidad, que determinan cómo ve el mundo,

piensa, habla y actúa un personaje importante. La idea parte de una figura romboidal en cada uno de cuyos vértices se escribe un rasgo del personaje con la condición de que los vértices opuestos deben tener rasgos suficientemente contrastantes. Uno de sus ejemplos es el de un guerrero griego que es:

1. **Astuto**: Roba algo de comida del carro de un mercader.
2. **Heroico**: Siempre se lanzará a la lucha por una causa justa, sin importar los riesgos.
3. **Despistado**: Se olvida de dónde pone las cosas.
4. **De gustos estéticos**: Le gusta detenerse y disfrutar de una vista panorámica o de un impresionante amanecer.



Freeman sostiene que un personaje puede tener de tres a cinco rasgos contrastantes (no necesariamente cuatro, a pesar de la figura) y que a veces uno de los rasgos puede ser sustituido por alguna extravagancia del personaje (digamos que el guerrero se baña en leche de oveja). Lo importante, para Freeman, es que cuando un personaje está construido con la ayuda de un diamante se manifiesta de manera cada vez mediante uno de sus rasgos contrastantes y esa variedad lo hace interesante. Freeman completa la construcción del personaje con lo que llama «Técnicas de Profundización» que son técnicas que agregan el efecto de profundidad emocional o psicológica, y también complejidad a los personajes.

El modelo de Freeman ha inspirado otros «diamantes», entre ellos, el que propone la escritora Constance K. Flynn para quien los cuatro vértices del diamante deben contener: 1) En la esquina superior, el rasgo central, la columna vertebral del personaje. Es el rasgo que lo distingue de los demás personajes, en general un rasgo admirable, en el caso del personaje principal y un rasgo despreciable, en el caso del antagonista; 2) Un rasgo de apoyo que complementa el rasgo central,

por ejemplo un valor suscrito por el personaje que afianza el rasgo central; 3) En el vértice derecho: el «defecto fatal» (*fatal flaw*) del personaje, que en el caso del villano suele ser un pecado mortal y en el caso de los protagonista puede ser una virtud llevada hasta el extremo de un vicio; 4) En el vértice izquierdo: la sombra, un rasgo que el personaje ha reprimido y que emergerá cuando el personaje supere su defecto fatal y se transforme. Para Constance Flynn el arco del personaje tiene que ver con la superación del defecto fatal y la liberación del rasgo que está en sombra.

Otra versión del diamante del personaje, quizás independiente del trabajo de Freeman y que no tiene cuatro vértices sino seis, es la versión de la escritora norteamericana, residenciada en Gran Bretaña, Laurie Hutzler, quien se refiere a su modelo como el «Mapa del Personaje» El mapa del personaje, sin embargo, consta de un rombo en cuyo vértice superior el escritor describe la Máscara del Personaje, que es la conducta que el personaje tiene al comienzo de la historia y que oculta el problema que tiene con él mismo y en cuyo vértice derecho está el miedo, eso que hace que el personaje no se atreva a ser él mismo y sin embargo lo mueve en la historia. En el vértice izquierdo la autora coloca la mayor fortaleza del personaje y en el vértice inferior los rasgos que el personaje anhela para sí y que definen su necesidad interna. Dos datos más, colocados al lado izquierdo del rombo terminan el mapa: el superior que describe los rasgos problemáticos del personaje que crean dificultades en su vida y el inferior que describe el «lado oscuro» del personaje, la peor pesadilla que el personaje tiene consigo mismo. A partir de este mapa, la autora despliega el trabajo de desarrollo que es su marca personal.

En otro terreno bastante más complejo que el de los diamantes del personaje, los autores Melanie Anne Phillips y Chris Huntley son también fieles al método «digital». Ambos son los creadores de una compleja teoría dramática que sirve de basamento al Dramatica Pro, un software de su común autoría y que hace uso de una definición digital de lo que denominan «personajes objetivos». La teoría dramática creada por Phillips y Huntley se fundamenta en la idea de que cada historia completa es un modelo del proceso de resolución de problemas que tiene lugar dentro de la mente humana. El complejo sistema ideado por los creadores de Dramatica incluye una fase de creación de lo que

los autores denominan Personajes Objetivos. Para Phillips y Huntley, un Personaje Objetivo es un conjunto de funciones dramáticas que deben ser representadas para que el argumento de una historia pueda completarse. Los principales Personajes Objetivos son los Personajes Arquetipos que los autores definen de la siguiente manera:

- **El Protagonista** es el personaje que persigue la meta de la historia.
- **El Antagonista** es el personaje que impide que el protagonista alcance la meta de la historia.
- **El Guardián** es el personaje que representa la conciencia y contribuye a eliminar los obstáculos del protagonista para alcanzar la meta.
- **El Contagonista** es el personaje que coloca obstáculos al protagonista.
- **El Apoyo (Sidekick)** es el personaje que representa la confianza y la fe.
- **El Escéptico (Skeptic)** es el personaje que representa la duda y la desconfianza
- **El personaje Razón (Reason)** es el personaje que representa la aproximación racional, fría y controlada al problema de la historia.
- **El Personaje Emoción (Emotion)** es el personaje que representa la aproximación emotiva y desorganizada al problema de la historia.

Adicionalmente, los Personajes Arquetipos están definidos por un elemento de acción y un elemento de decisión, según la tabla siguiente:

Arquetipo	Elemento de acción	Elemento de decisión
Protagonista	Persigue un fin	Urge a otros personajes a alcanzar la meta
Antagonista	Intenta prevenir o evitar que el Protagonista alcance la meta	Urge a otros personajes a reconsiderar el intento por alcanzar la meta
Guardián	Ayuda en la consecución de la meta	Actúa de acuerdo con la Conciencia, representando la moralidad del autor
Contagonista	Obstruye los esfuerzos por que se alcance la meta	Representa la tentación hacia un curso equivocado de la acción en relación con la consecución de la meta.
Razón	Actúa calmada y controladamente.	Decide con base en la fría lógica
Emoción	Actúa frenética o descontroladamente.	Obedece a los sentimientos, sin atender todos los aspectos prácticos.
Apoyo	Da apoyo y coraje en la consecución de la meta.	Acude a la fe.
Escéptico	Actúa en forma opositora.	Descree y pone en duda.

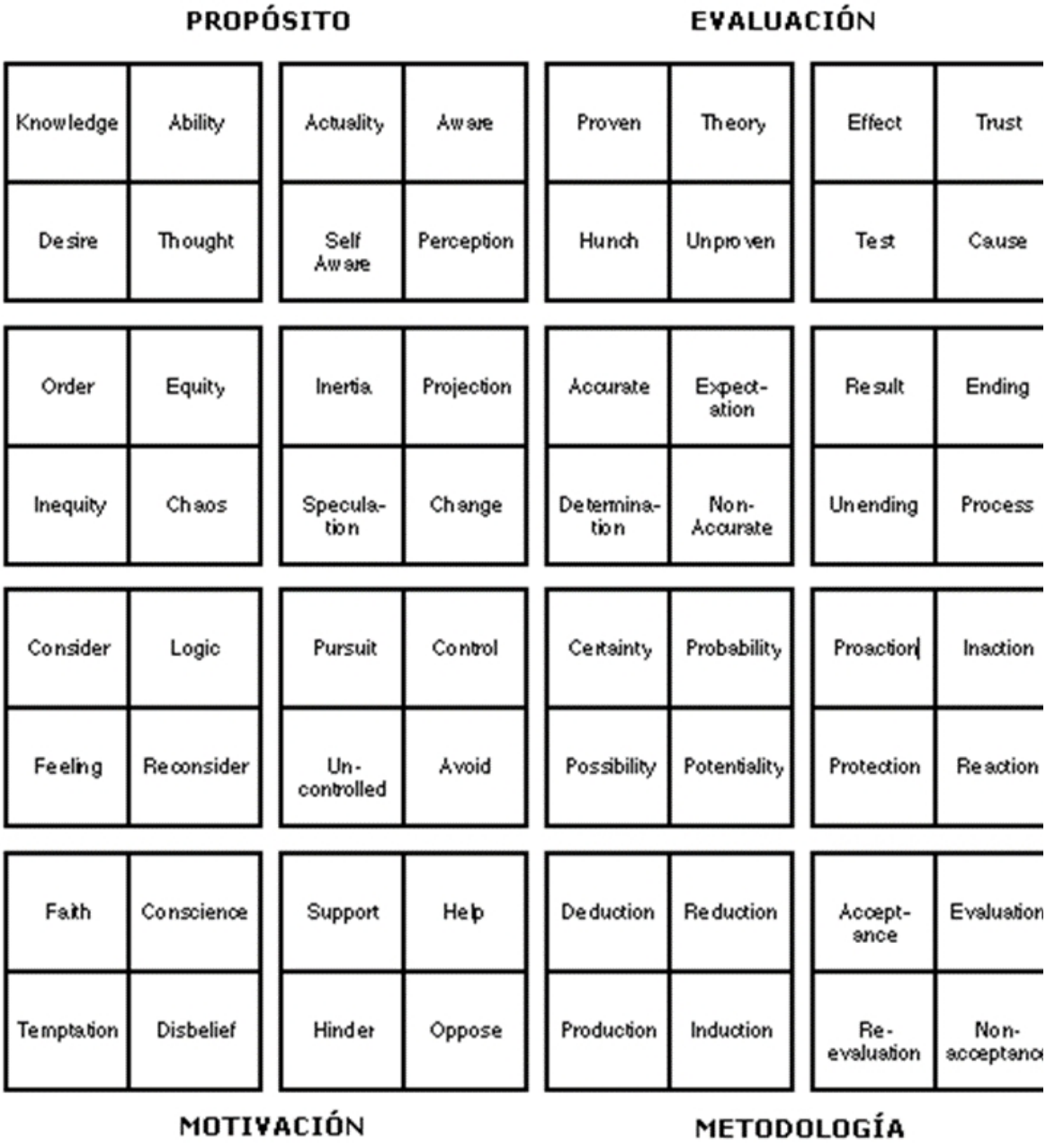
Para Dramatica, un personaje objetivo tiene cuatro dimensiones, a saber:

La motivación: Un don o una carencia esencial que impulsa al personaje a actuar.
El propósito: El resultado que el personaje desea y busca.
La evaluación: El juicio que hace el personaje de la situación o de las circunstancias.
La metodología: El método empleado para alcanzar el propósito.

Cada Personaje Arquetipo queda definido a partir de ocho elementos según el esquema mostrado en la siguiente:

Motivación			**Propósito**		**Evaluación**		**Metodología**	
	Acción	*Decisión*	*Acción*	*Decisión*	*Acción*	*Decisión*	*Acción*	*Decisión*
Protagonista	Persigue un fin	Considera los pros y contras	Busca un propósito realista	Decide según su verdad personal	Evalúa el efecto de sus acciones	Utiliza el sentido común	Es proactivo	Tiene certezas.
Antagonista	Evita que otro alcance sus fines	Reconsidera los hechos	Actúa de acuerdo con su percepción particular	Ve la relatividad de la verdad	Evalúa las causas los hechos	Hace conjeturas	Es reactivo	Tiene determinaciones
Guardián	Busca ayudar	Sabe postergar	Se proyecta hacia el futuro	Se rige por la equidad	Busca ponerle fin a los procesos	Anticipa resultados	Es un evaluador	Procede determinando posibilidades
Contagonista	Procede con indulgencia	Obstruye	Persigue la iniquidad	Especula	Determina las causas	Reincide	Determina posibilidades	Reevalúa los hechos
Razón	Persigue el control	Apela a la lógica	Usa su habilidad innata	Enfoca la atención hacia el exterior	Confía en verdades establecidas	Acude a teorías explicativas	Se exime de actuar	Apuesta a lo probable
Emoción	Busca satisfacer sus emociones	Es descontrolado	Quiere satisfacer sus deseos	Enfoca la atención hacia su interioridad	Sigue sus corazonadas	Ensaya y descarta soluciones	Apuesta a las posibilidades	Se protege de las intervenciones externas
Apoyo	Da sostén al esfuerzo de otro	Apela a la fe	Busca mantener lo establecido o en curso	Busca el orden	Atiende al resultado final	Es tolerante	Está dispuesto a aceptar	Es deductivo
Escéptico	Descree	Se opone	Es caótico	Es cambiante	Es intolerante y perfeccionista	Enfoca la atención en los procesos	Es inductivo	No acepta

En Dramatica, los Personajes Complejos son creados a partir del mismo conjunto de funciones dramáticas que sirven de base a los Personajes Arquetipos. La diferencia principal consiste en que los Personajes Arquetipos agrupan funciones que son similares o compatibles entre sí, y los Personajes Complejos no lo hacen. Esto quiere decir que, aunque los Personajes Arquetipos pueden estar en conflicto unos con los otros, un Personaje Arquetipo jamás está en conflicto con sus propios impulsos y actitudes. Esto es lo que hace que los Personajes Arquetipos aparezcan menos desarrollados e, incluso, menos humanos que los Personajes Complejos.



El resultado de la construcción de Personajes Complejos puede visualizarse en las siguientes dos tablas. La primera muestra la distribución de las funciones dramáticas en los Personajes Arquetipos y la segunda tabla muestra distribución de las funciones dramáticas en Personajes Complejos construidos a manera de ejemplo.

Arquetipos de Dramatica

Personaje complejo

PARTE 4

Exploraciones complementarias

SOBRE LAS EXPLORACIONES

Esta parte es un compendio de artículos emparentados con el enfoque que se sigue en el libro, pero con una inclinación más teórica. Aquí abordo cuestiones de interés general pero muy importantes, como la génesis de la concepción de que un guion de cine tiene necesariamente tres actos, la concepción sobre la "pasividad" de los personajes, la importancia de tomar en cuenta las reacciones en los personajes, el tránsito de ser escritor de telenovelas a escribir series, y la relevancia de los estudios de la pragmática lingüística en la escritura de diálogos. También exploro algunos asuntos de naturaleza práctica, como un estudio del aspecto verbal que puede tener una aplicación muy amplia en la escritura y puede ser útil incluso como instrumento para quienes utilizan la inteligencia artificial. Finalizo con un breve ensayo dedicado a la revisión del modelo generativo de la semiótica narrativa, ideal para quienes necesiten profundizar en las bases teóricas de una concepción global de la noción de estructura que manejo en mi enfoque.

UNA VISIÓN GLOBAL DE LA ESTRUCTURA

Ahora estamos en condiciones de entablar una discusión sobre la estructura desde una perspectiva más amplia, relacionada con mi enfoque. La consideración de que una obra de ficción posee una estructura está fundamentada en cuatro supuestos:

1. Se fundamenta una discusión sobre una diferencia o contraposición. Por ejemplo, queremos profundizar en la diferencia entre lo que consideramos justo y lo que consideramos injusto. En la película **Central do Brasil** (**Estación Central**, en Latinoamérica), que será una referencia constante a lo largo de este libro para explicar los conceptos ligados a mi enfoque, la contraposición entre el egoísmo y la actitud compasiva hacia los demás es de primera importancia.
2. Se le otorga un valor específico a dicho contraste o distinción. Por ejemplo, postulamos que lo justo es más adecuado que lo injusto.
3. Se debate sobre esa diferencia desde una perspectiva única. Por ejemplo, mostramos situaciones y acciones relacionadas con lo justo y lo injusto en el contexto de una comunidad latinoamericana específica.
4. Se persigue con todo esto el propósito de influir o persuadir al receptor. Por ejemplo, buscamos que el lector de nuestra novela o guion empatice o simpatice con nuestro punto de vista acerca de la justicia tal como se ejerce en el contexto político y social que hemos seleccionado o inventado.

La diferencia o el contraste del que habla una obra es lo que comúnmente se llama su tema y tiene que ver con lo que el escritor quiere decirle a sus lectores o espectadores. El valor que el escritor le confiere a esa diferencia —o contraste — es lo que algunos autores llaman la premisa que quiere compartir, su visión moral, política, o filosófica de la vida. La trama de situaciones y acciones que desarrolla el escritor para «enganchar» a los lectores o espectadores es lo que comúnmente desarrollan los manuales de guion y que suelen denominar «estructura». La «perspectiva única» con la cual el escritor busca compartir su obra tiene que ver con el género: un escritor puede hablar del tema, ya sea entre copas y lágrimas, o desde la burla y la risa. El afán de persuadir a los demás encarna, por último, lo que se conoce como la estrategia discursiva, es decir, los recursos que permiten generar inferencias en el espectador: suspenso, intriga, sorpresa, etc.

Sobre la diferencia, la distinción o el contraste

Escribir con estructura implica, entre otras cosas, adherirse voluntariamente al ámbito semántico definido por unos pocos contrastes entre significados opuestos. Un escritor estructurado se centra en unos pocos temas, pero con profundidad. Si se elige a una indocumentada huraña como protagonista de una comedia romántica y a un funcionario de inmigración como su interés amoroso, probablemente sea para explorar el contraste entre la actitud huraña y el comportamiento amigable en un entorno en el que se exploran los límites entre la «legalidad» y la «ilegalidad». Este contraste semántico influirá en gran parte de la obra. Sin embargo, si se realiza esa misma elección solo para que la indocumentada y el funcionario queden atrapados en un ascensor y discutan sobre sus gustos culinarios a lo largo de toda la película, la obra termina sin transmitir ningún mensaje significativo sobre el tema que se quería explorar. La primera imagen que propone un guion en el cine es, de alguna manera, un veredicto: la imagen de un indigente que mira hacia una torre empresarial, de una novicia que observa a una pareja que se besa en el parque, o de un niño que permanece callado mientras todos ríen, establece diferencias y

crea restricciones ineludibles que definen la obra en su totalidad. Del contraste o la oposición semántica inicial surgen dos elementos esenciales del drama: por un lado, el conflicto interno (entre el joven que lucha por lo justo y el mundo en el que impera la injusticia; entre la mujer que solo busca el beneficio personal y el entorno que reclama su participación altruista) y, por otro lado, el conflicto externo en la historia, la pobreza y la riqueza, la soledad y el acompañamiento, la igualdad social y la desigualdad social. En resumen: dime cuál es el contraste sobre el que escribes y te diré qué estás creando.

Sobre el valor

Algunos piensan de forma ingenua que es posible «expresarse» artísticamente sin enfrentarse a juicios de valor. No obstante, todo acto de expresión lleva consigo una valoración, simplemente por el hecho de expresarse. La creencia de que la genuina «inspiración artística» está exenta de juicios de valor es a menudo una pretensión insostenible, que se encuentra con la paradoja de que nadie se expresa para no comunicar nada; expresarse es, por definición, realizar una valoración. Así, al escribir, el creador inevitablemente se enfrenta a interrogantes como: «¿Qué opino yo sobre esto?», «¿Cuál es mi valoración?». En un nivel más profundo, la estructura se convierte en una herramienta para la valoración y, específicamente, en un medio para la argumentación. Al elegir un contraste —el indigente frente al empresario, una risa abierta frente a una mueca de disgusto—, se está tomando una posición. Es imposible no tomar partido, incluso al pretender que no se debe elegir ninguno

De manera que cuando se escribe un guion o una novela, tarde o temprano, el escritor se topa con las preguntas: «¿Qué creo o pienso de esto?», «¿Cómo lo valoro?». La estructura es, en un segundo nivel, construcción para la valoración y, en particular, edificación para la argumentación. Si se escoge un contraste —el indigente frente al empresario, la risa cantarina frente a la mueca de disgusto— se toma partido. Y es que no hay manera de no tomar partido, así sea cuando se toma partido para postular que no se

debe tomar ningún partido. De esto se desprende otro corolario: sea denominada como premisa, idea rectora o cualquier otro término, una obra de ficción actúa de cierta forma como un vehículo para emitir un juicio, incluso de manera inconsciente. La estructura narrativa de la obra a menudo se construye sobre esta base valorativa: si tu mensaje es que la vida solo tendrá sentido cuando todos los niños solitarios puedan disfrutar de una sonrisa, tu novela o tu guion podría narrar la travesía hacia la apreciación de esa sonrisa.

El sentido

Un equívoco común es pensar que la realidad «se explica por sí misma». Sin embargo, la «realidad» abordada en una novela o un guion surge de un sentido que se ha construido, un sentido que se basa en la estructura. ¿Afirmamos que la vida es bella? Así es, bajo una interpretación. ¿Argumentamos que la vida es trágica? También lo es, pero bajo otra perspectiva: de estas visiones nacen la comedia y la tragedia. El escritor define el sentido de su mensaje en un pacto no declarado con el lector y este pacto se articula en gran medida a través del género. En otras palabras, aunque la realidad no se ajuste a categorías como el género, las novelas, los cuentos, los guiones (y todos los discursos) requieren de ellos, incluso si algunos autores consideran que su obra «trasciende» o se encuentra «más allá» de cualquier clasificación referida al género. Para el escritor, el dominio del género equivale a lo que el conocimiento del contexto representa para cualquier persona en la comunicación diaria. Por muy apasionado que sea un político, por ejemplo, sabe que no provocará una respuesta erótica en su ser amado si intenta seducirla con su último discurso político.

La narración en la escritura creativa

Recapitulando: el escritor ideal es aquel que sabe contar una historia y, además, tiene una historia valiosa que contar. Lo que esto quiere decir es que un escritor debe ser, por una parte, un buen creador de historias y, por otra parte, un retórico eficaz. Lo que esto también quiere decir es que la estructura es un asunto complejo

como hemos venido diciendo: hay una estructura de la historia que quieres contar (es la estructura de la cual he hablado hasta ahora) y hay una estructura que sirve para contar la historia.

La primera instancia de estructura está contenida en lo que suele llamarse en argot de los escritores de guiones la *storyline* y cuya elaboración suelen confiar la mayoría de los manuales a la «creatividad» de los escritores, sin atender a la importancia de este instrumento. Es por esto que la mayoría de los escritores de manuales suelen despachar las recomendaciones para la escritura de la *storyline* en pocas de las primeras páginas.

La segunda instancia de la estructura (o más bien, una amalgama confusa de estos dos niveles de la estructura de un guion) se manifiesta en los «paradigmas» popularizados por varios autores norteamericanos. Es la instancia en la que se habla de los tres actos y los *plot points* y que, lamentablemente, es comúnmente comprendida como la única estructura. Hay que insistir, sin embargo, en que la estructura no es, como ya dijimos, solamente lo que Robert McKee define como *una selección de acontecimientos extraídos de la vida de los personajes, etc.*, sino que esa «vida de los personajes» a la que alude el autor norteamericano es otra construcción conveniente, es decir, otra instancia de la estructura. De estas distinciones se deduce que no basta con que dispongamos una historia (usualmente poco estructurada) en «incidente incitador», «puntos de giro» y «Actos I, II y III», para que tengamos un guion estructurado o una novela diseñada.

El escritor ideal es aquel que sabe contar una historia y, además, tiene una historia valiosa que contar, como he mencionado en varias ocasiones. Esto significa que un escritor debe ser, por un lado, un hábil creador de historias y, por el otro, un retórico competente. Como ya hemos enfatizado, aunque merece ser reiterado, la estructura es un concepto complejo: existe la estructura de la historia que se desea narrar (la cual he discutido hasta ahora) y la estructura utilizada para contar esa historia.

La primera se refiere a lo que en el argot de los guionistas se conoce como «*storyline*», cuya creación es frecuentemente dejada a la «creatividad» del escritor por la mayoría de los manuales, sin

atender a la importancia de este instrumento. Por esta razón, la mayoría de los manuales abordan las recomendaciones para la escritura de la *«storyline»* en unas pocas páginas iniciales.

La segunda instancia de estructura (o más bien, una amalgama de estos dos niveles de estructura de una obra) es la que se expone en los «paradigmas» popularizados por varios autores estadounidenses. Es aquí donde se habla de los «tres actos» y los «puntos de trama», y que, desafortunadamente, a menudo se entiende erróneamente como la única estructura relevante. Sin embargo, como también hemos mencionado, la estructura no es simplemente lo que Robert McKee describe como *una selección de eventos de la vida de los personajes que se organizan en una secuencia estratégica para evocar emociones específicas y expresar una visión particular del mundo*. La «vida de los personajes» a la que se refiere McKee es, en sí misma, otra construcción conveniente, es decir, otra faceta de la estructura. De estas distinciones se desprende que no es suficiente disponer una historia (generalmente poco estructurada) en «incidente incitador», «puntos de giro» y «Actos I, II y III» para crear una obra estructurada.

Otra consecuencia muy importante: el dominio de la estructura se logra con un enfoque de «adentro hacia afuera», no al revés. En otras palabras, y utilizando una analogía quizás brusca, pero ilustrativa, para convencer a una esposa con una mentira convincente, no es suficiente ser un actor excepcional; es primordial construir una mentira creíble. Recordemos el arduo trabajo del personaje «Verbal» Kint en el filme **The Usual Suspects** (*Sospechosos habituales*) de Bryan Singer (1995). Asimismo, poco se avanza al desarrollar una estrategia narrativa siguiendo métodos paso a paso como los de Syd Field, Blake Snyder, o cualquier otro, pero se pasa por alto el problema de la estructura dramática profunda de la historia que se desea contar.

En conclusión: la estructura de un guion o una novela es similar, ni más ni menos, a la estructura que se le asigna a cualquier texto y está regida, en última instancia, por lo que consideramos que es la estructura del lenguaje. Uno escribe un buen guion, redacta una buena novela, escribe una conmovedora carta de amor o logra

interpretar una apasionada pieza musical cuando sabe construir una travesía coherente a partir de contrastes que construyen sentido, y también logra armar un relato fluido y entretenido, con las peripecias y sorpresas convenientes. La estructura es familiar, porque todos los seres humanos nos comunicamos haciendo uso de una misma estructura.

LA HISTORIA COMO EXPERIMENTO MENTAL

Mi aproximación global a la práctica de la escritura creativa parte de la idea de que el aspecto central de una historia reside en «la prueba», es decir, en el acontecimiento que somete al personaje principal de una historia a una condición de máxima presión que termina revelando la verdadera naturaleza del personaje. Distintas evidencias parecen darme la razón. La figura de la prueba está presente en prácticamente todos los ámbitos: en los mitos (aparece en lo que hasta para nosotros en la actualidad es la primera historia escrita por el ser humano: la epopeya de Gilgamesh), en la Biblia, en los textos mitológicos en general, y en la generalidad de los eventos que consideramos importantes en nuestra vida cotidiana: eventos deportivos, médicos, religiosos, políticos, bélicos, etc. Pareciera que lo más significativo para nosotros es que nos pongamos a prueba, que validemos nuestra existencia en el cosmos sometiéndonos a pruebas.

Algunas definiciones de lo que entendemos por historia en el campo de la escritura creativa coinciden con esta apreciación. El novelista y consultor de escritura creativa norteamericano Dwight Swain definía una historia como *el registro de cómo alguien lidia con el peligro.* En otras palabras, toda historia requiere un peligro que exige a alguien y lo pone a prueba.

La prueba es una figura compleja con componentes fijos:

- Presupone que algo (o alguien) se pone a prueba.
- Ese alguien es afectado por la prueba.
- Algo resulta de la prueba.
- Derivamos ciertas conclusiones de la prueba.

Una prueba, en otras palabras, es un experimento, es eso que hacemos a diario cuando ensayamos una receta de cocina, cuando acudimos a una cita amorosa, cuando experimentamos con la última estrategia para aconsejar a nuestro hijo adolescente. A la prueba es a lo que apuntan todos nuestros ensayos cotidianos, es lo que aborda la ciencia experimental en el mundo entero, y es lo que ocupa, en gran parte, día a día, nuestra mente.

Hay una relación estrecha entre los experimentos mentales y la ficción, ya que ambos son herramientas que se utilizan para explorar situaciones hipotéticas y evaluar las posibles consecuencias de las mismas. Los experimentos mentales, en el sentido riguroso y no en el de nuestras fantasías cotidianas, son utilizados en filosofía y en ciencias para analizar los problemas teóricos y probar hipótesis. Los experimentos pueden involucrar escenarios hipotéticos y situaciones extremas que son creados en la mente del investigador y, en algunos casos, incluso se utilizan para poner a prueba la lógica y el razonamiento humano.

La ficción también involucra situaciones supuestas. Al igual que los experimentos mentales, la ficción puede utilizarse para explorar diferentes escenarios y situaciones imaginarias, y suele involucrar personajes que enfrentan dilemas éticos o morales. La semejanza es notoria.

La visión que acerca las historias a los experimentos mentales no es puramente mía. De hecho, investigadores como Catherin Z. Elgin afirma en uno de sus trabajos de investigación: *Dudo que exista una línea divisoria clara entre los experimentos mentales, en sentido estricto, y las obras de ficción.* Para ella, y para un grupo importante de investigadores en el área de la filosofía del arte y de la ciencia, tanto los experimentos mentales como las narrativas de ficción cumplen una función exploratoria que nos permite sondear los límites de nuestro entendimiento y emociones a través de situaciones imaginadas.

Modelo de la historia como experimento mental

Propongo que la historia, en su estructura lógico-causal, puede ser considerada un experimento mental que integra dos elementos

fundamentales: «la tarea» y «la prueba». En un experimento, la tarea comprende la ejecución completa, desde la idea inicial, las condiciones previas, la preparación y el desarrollo, hasta los resultados obtenidos. La prueba es un componente crucial que aporta la mayoría de la información relevante sobre los resultados.

En el campo de las historias de ficción, la prueba implica el desafío al que se enfrenta el personaje principal cuando pone en juego su identidad o esencia ante las circunstancias impuestas por una tarea. La tarea, por otro lado, se refiere al desarrollo de los eventos de la historia, cuyo objetivo principal es generar las circunstancias que intervienen en la prueba.

En otras palabras, una historia puede pensarse como un experimento que se lleva a cabo a partir de una tarea que un personaje ejecuta y que tiene como finalidad generar una prueba que lo afecta a él mismo o a otro personaje. Al personaje que ejecuta la tarea lo llamamos protagonista. Al personaje que es puesto a prueba lo llamamos personaje principal. Estas definiciones nos permiten detallar las fases de cada uno de los elementos de la historia: la tarea y la prueba. Hay que hacer notar que el orden de la tarea y el orden de la prueba no presuponen el orden del relato. En una comparación gruesa, mientras la historia en su secuencia lógico-causal puede equipararse al experimento, el relato final, correspondiente a la novela o el guion acabado, correspondería más bien a la narración del experimento, es decir, a la obra filosófica, o al *paper* en el caso científico.

El modelo que muestro a continuación, por tanto, es el de la historia en su lógica causa-efecto, no en la ordenación final que se muestra en la obra, bien sea guion o novela. Tampoco la distribución de los elementos en el modelo necesariamente coincide con la distribución de los elementos en la trama (la distribución que tendrán los acontecimientos en el argumento o en la escaleta final). Y esto es así, en general, en cualquier obra. Por ejemplo, en la serie **Baby Reinder** de Richard Gadd (2024), lo sustancial de la presentación del personaje principal, Donny Dunn (que corresponde a las condiciones iniciales de la prueba), aparece en los capítulos 1 y 5 de la serie. En el capítulo 1 se suministra información sobre

aspectos externos en la caracterización del personaje, por ejemplo, la manera cómo él enfrenta la circunstancia de ser acosado por una mujer. Sin embargo, no es sino hasta el capítulo 5 cuando conocemos su identidad y entendemos su dificultad para librarse del acoso, es decir, conocemos la profundidad de la prueba a la que está sometido. La introducción tardía del personaje principal no es un fenómeno desconocido en novelas o películas.

En el desarrollo a continuación, cada fase está precedida por un comentario alusivo a un experimento hipotético, seguido por un comentario que relaciona la fase con la historia como experimento mental. Se agregan comentarios referidos a nuestra obra de referencia: **Central do Brasil**.

Fases de la tarea

1. Antecedentes

En un experimento: La preparación adecuada para un experimento, que incluye un marco teórico sólido y un conocimiento profundo de investigaciones previas, es fundamental para su éxito. El investigador recopila información previa sobre la naturaleza de los sujetos o materiales que se pondrán a prueba.

En una historia: El escritor crea los antecedentes de la historia y los demás elementos de la estructura profunda.

En nuestro ejemplo: Se establecen los antecedentes de la historia; por ejemplo, el padre de Josué es carpintero y abandonó a su madre. Dora tuvo un padre alcohólico y una relación problemática con él, lo que la transformó en una mujer egoísta y prejuiciada. Además, Dora es una maestra jubilada, entre otros detalles. En la película, la información sobre la actitud egoísta de Dora se concentra en las primeras escenas, mientras que los detalles sobre su relación con el padre alcohólico se distribuyen a lo largo del filme. El antecedente de que en su juventud fue maestra se revela en una escena de la segunda mitad de la película.

2. Condiciones iniciales

En un experimento: Las condiciones iniciales exigen la definición de la necesidad de llevar a cabo el experimento, el problema general

que requiere una explicación.
En una historia: Se establecen las premisas fundamentales del universo de la historia y el desequilibrio inicial que alimentará a la trama.
En nuestro ejemplo: El mundo que aparece retratado en las primeras escenas que se desarrollan en la Estación Central de Río de Janeiro es un universo desigual y lleno de contrastes. En este universo, quienes no saben leer confían sus más profundos deseos a los letrados. Los anhelos del pueblo parecen quedar en el vacío. Dora reside en uno de los polos de ese desequilibrio, Josué en el otro polo.

3. Asignación de la tarea
En un experimento: A conciencia de lo que implica la manipulación de las variables en juego, el experimento se inicia conforme a un protocolo definido
En una historia: El personaje protagonista es llamado a ejecutar la tarea.
En nuestro ejemplo: La madre de Josué perece en un accidente y Josué, quien ha mostrado previo interés por su padre, decide ahora entrar en contacto con su progenitor, a como dé lugar.

4. Primera gran complicación de la tarea
En un experimento:
Reconocimiento de desafíos no anticipados que surgen durante la ejecución del experimento, como variaciones inesperadas en las variables, problemas técnicos, o dificultades en la recogida de datos.
En una historia:
Surgen los primeros obstáculos o desafíos relacionados con la tarea.
En nuestro ejemplo: Lo que podría ser una ayuda, se transforma en una amenaza cuando Dora decide negociar a Josué con un individuo que resulta ser traficante de órganos. Josué termina siendo rescatado por Dora, y el maleante decide perseguir a la mujer y al niño.

5. Complicaciones adicionales de la tarea

En un experimento: Implementación de ajustes en tiempo real para manejar los obstáculos identificados, lo que puede incluir la modificación de la metodología, el recalibrado de instrumentos o la revisión de procedimientos de recogida de datos.

En una historia:

La tarea se vuelve más compleja debido a nuevos desafíos o descubrimientos.

En nuestro ejemplo: Dora huye de su perseguidor y decide acompañar al niño en la búsqueda de su padre, aunque este viaje estará lleno de contratiempos para Josué. Juntos emprenden el viaje hacia el Nordeste de Brasil, pero Dora intenta deshacerse de él en varias ocasiones y mantiene su actitud egoísta; la información con la que cuentan para encontrar a Jesús, padre de Josué, es inexacta; Jesús parece cambiar de residencia con frecuencia; Dora y Josué se quedan sin dinero y enfrentan varias complicaciones adicionales. Algunas de estas complicaciones son inherentes a la tarea de buscar a Josué, mientras que otras son resultado del egoísmo de Dora. Jesús no aparece y Josué se muestra cada vez más frustrado. En la película, las complicaciones se presentan en un orden cronológico lineal.

6. Momento crítico de la tarea

En un experimento:

Momento crítico en el que se realiza una evaluación intermedia de los resultados preliminares y la eficacia del experimento hasta el momento. Esta evaluación puede llevar a la decisión de continuar, modificar, o en casos extremos, terminar el experimento.

En una historia:

El clímax de la tarea, momento en el cual las tensiones alcanzan su punto álgido. En este momento se define el éxito de la tarea.

En nuestro ejemplo: Josué se topa con la realidad de que nadie conoce el paradero de su padre y ni siquiera se sabe si está vivo.

7. Finalización de la tarea

En un experimento: Conclusión de la fase experimental una vez que se han recogido los datos necesarios.

En una historia: El desenlace de la tarea y sus implicaciones para el protagonista y la historia.
En nuestro ejemplo: Josué no logra encontrar a su padre; en ese sentido, su búsqueda ha sido infructuosa.

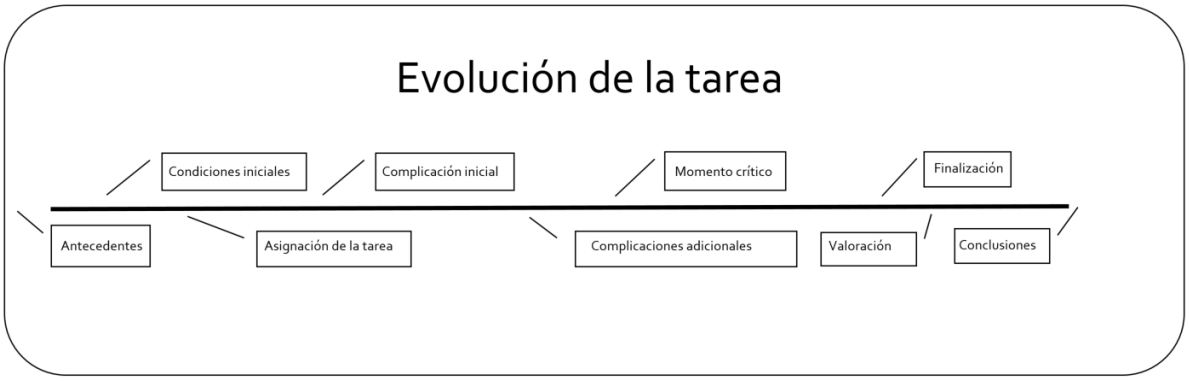
8. Valoración de la tarea

En un experimento: Se examina la solidez de las conclusiones alcanzadas y su relevancia para responder a la pregunta de investigación planteada. Se evalúa si se logró alcanzar los objetivos propuestos y si las conclusiones obtenidas son consistentes con los datos recopilados.
En una historia: Valoración de los logros alcanzados a corto y largo plazo. Se compara la meta con el objetivo global.
En nuestro ejemplo: A pesar de que Josué no alcanzó la meta propuesta, ha logrado integrarse a una familia, lo que podría interpretarse como su objetivo global. La tarea ha producido un resultado inesperado: Josué encuentra a sus hermanos, quienes muestran interés en él. Finalmente, Dora se marcha y Josué se queda con su nueva familia.

9. Conclusiones

En un experimento: Procesamiento y análisis estadístico de los datos recogidos para examinar la validez de la hipótesis. Elaboración de conclusiones que reflejan los hallazgos del experimento.
En una historia: Reflexiones y aprendizajes derivados de la realización y el resultado de la tarea.
En nuestro ejemplo: A pesar de lo difícil de la tarea planteada, y de la desigualdad que impera en el Brasil de la historia, ha sido posible encontrar una solución feliz, con el concurso de personas como Dora que son capaces de renunciar a su egoísmo y, quizás, de la fe religiosa que sostiene al pueblo. Josué no ha encontrado a su padre, pero ha logrado integrarse a una familia, objetivo que trasciende su meta previa. En la película, esta información se reparte entre varias escenas de la secuencia final.

Resumimos la evolución de la tarea en el gráfico siguiente:



Fases de la prueba

1. Condiciones Iniciales

En un experimento: En un experimento, se establecen condiciones previas que varían según el campo.
En una historia: En el caso que nos ocupa, que es el de la ficción, se establece el universo de la historia, se introduce el personaje principal y el contexto en el que se desarrollará la prueba.
En nuestro ejemplo: Dora se gana la vida en la Estación Central. Parece necesitar ese trabajo, pero lo desprecia. Se establece claramente que Dora es una mujer indolente y egoísta, a quién no le importa lo más mínimo el dolor o los anhelos ajenos. Este es el personaje cuyo rasgo crucial será puesto a prueba. También se establece que Dora trabajó como maestra y mantuvo una relación conflictiva con su padre alcohólico. Como ya mencionamos, esta información se distribuye a lo largo de la película o se revela más allá de la segunda mitad del filme

2. Consideración de los factores de influencia

En un experimento: En un experimento, se analizan factores como cambios sociales y condiciones ambientales. En ciencias sociales y experimentales, aspectos como variabilidad cultural y precisión de instrumentos son clave.
En una historia: En las historias, los factores de influencia se dramatizan mediante personajes, situaciones o fuerzas que ejercen

presión sobre el personaje principal e intervienen directamente en la prueba. Estas influencias pueden cuestionar o reforzar el comportamiento del personaje principal.
En nuestro ejemplo: Varios personajes influyen en Dora. Del lado de aquellos que cuestionan su egoísmo están su amiga Irene y Josué, mientras que Pedrão, el traficante de órganos, refuerza su actitud egoísta e indolente.

3. Inicio de la prueba

En un experimento: En el caso de los experimentos, la prueba puede comenzar a partir de un evento dado. Por ejemplo, el inicio de una particular instrucción, en el caso de un experimento en el ámbito de la psicología experimental; o a partir de ciertas condiciones de temperatura y presión, en el caso de un experimento en el ámbito de la física.
En una historia: En las historias, más cercanas a los experimentos mentales que a los físicos, se trata del momento en que el personaje principal se enfrenta a la primera instancia de desafío.
En nuestro ejemplo: Dora decide negociar a Josué, se lo entrega a Pedrão a cambio de unos cuantos reales con los que compra un televisor. Irene, al darse cuenta de la transacción, se indigna y le advierte a Dora que todo tiene un límite en la vida. En respuesta, Dora decide rescatar a Josué y huye con él. La aparición de Pedrão, el traficante de órganos, en la casa de Dora, impulsa a Dora a escapar junto con Josué y a acompañarlo en su misión de encontrar a su padre. En el filme, esta secuencia, distribuida en varias escenas, marca el inicio de la jornada que pondrá a prueba su egoísmo.

4. Presiones de la prueba y resistencia del rasgo

En un experimento: En investigaciones sociales y experimentos científicos, ciertos procesos acumulativos ejercen una influencia significativa sobre los sujetos o situaciones estudiados. Por ejemplo, en el ámbito social, las campañas informativas prolongadas pueden gradualmente cambiar actitudes y comportamientos. En ciertos experimentos científicos, la administración repetida de un

medicamento puede alterar de manera notable las respuestas biológicas.
En una historia: En el ámbito de las historias, son las complicaciones externas de la tarea, y las influencias externas e internas sobre el personaje principal las que convergen hacia el momento decisivo de la prueba
En nuestro ejemplo: Las observaciones de Irene, las demandas de Josué, el gradual fortalecimiento del vínculo entre Dora y Josué, las críticas cada vez más frecuentes de Josué sobre el comportamiento inhumano de Dora, y las crecientes dificultades del viaje intensifican progresivamente las presiones sobre Dora hasta que se vuelven insoportables para ella.

5. Momento decisivo de la prueba

En un experimento: Un punto decisivo en un experimento es aquel momento crítico donde se observa una respuesta o cambio significativo debido a las variables manipuladas, crucial para determinar la dirección de los resultados. Por ejemplo, en un experimento biológico, puede ser cuando un tratamiento muestra su efectividad en células cancerosas sin afectar a las sanas, o en un estudio de psicología, cuando una técnica terapéutica reduce significativamente los niveles de ansiedad comparado con un grupo de control.
En una historia: En las historias, el momento decisivo de la prueba es conocido como la crisis. La identidad del personaje principal es puesta a prueba. El personaje principal se transforma o no, y ese resultado valida su esencia o naturaleza. Sus decisiones a partir de este momento muestran su verdadera esencia.
En nuestro ejemplo: Después de desahogar su rabia con Josué, Dora se desmaya. A partir de ese momento, su vínculo con el niño se estrecha hasta llegar a un punto en que debe decidir si Josué debe permanecer junto a ella, ahora que ha encontrado una verdadera compañía en el niño, o si lo mejor para él es vivir con sus hermanos. Por primera vez, Dora realiza una acción altruista y decide hacer lo que considera mejor para el niño, aunque no sea lo mejor para ella.

6. Resultado de la prueba

En un experimento: En general, los experimentos presentan sus resultados de formas adecuadas para evaluar relaciones entre variables y validar hipótesis. En ciencias sociales, esto incluye narrativas y análisis de contenido con estadísticas descriptivas y gráficos. En ciencias experimentales, se utilizan datos numéricos, tablas, gráficos y análisis estadísticos inferenciales.

En una historia: Se muestra si el personaje principal se ha transformado. Se revelan las consecuencias de la Prueba para el personaje principal.

En nuestro ejemplo: Después de realizar un hondo acto de amor hacia Josué, Dora luce como una mujer renovada. Su redención se hace evidente y también la felicidad de haberse reencontrado con ella misma.

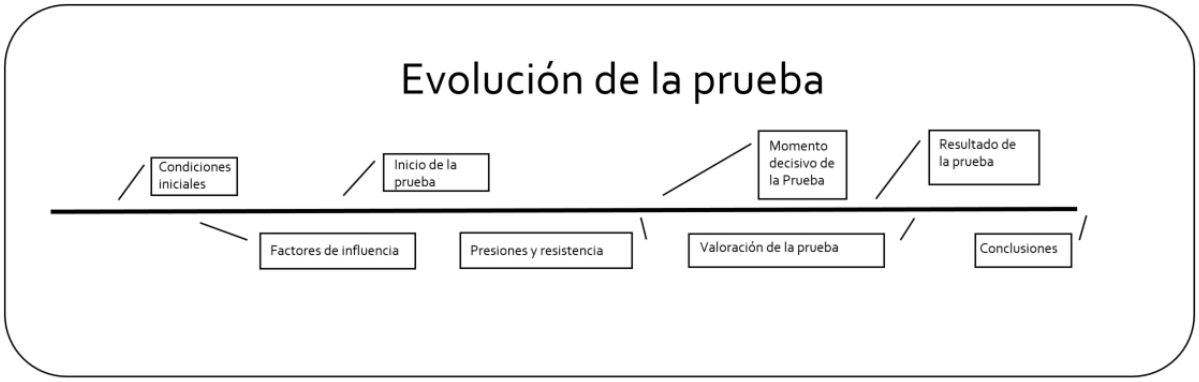
7. Conclusiones

En un experimento: En los experimentos, las conclusiones resumen los hallazgos y sugieren futuras investigaciones. En ciencias sociales, las conclusiones enfatizan las implicaciones para la formulación de políticas y la aplicación de los hallazgos en contextos reales. En ciencias experimentales, las conclusiones se centran en la confirmación de hipótesis, la precisión y objetividad de los resultados, y su integración en el marco científico.

En una historia: En las historias, el epílogo suele presentar las conclusiones y mostrar directa o metafóricamente la premisa moral. A menudo, hace evidente si el personaje principal ha sufrido una transformación positiva o negativa. Esta revelación proporciona una perspectiva sobre la vida que se transmite al lector o espectador al concluir la obra.

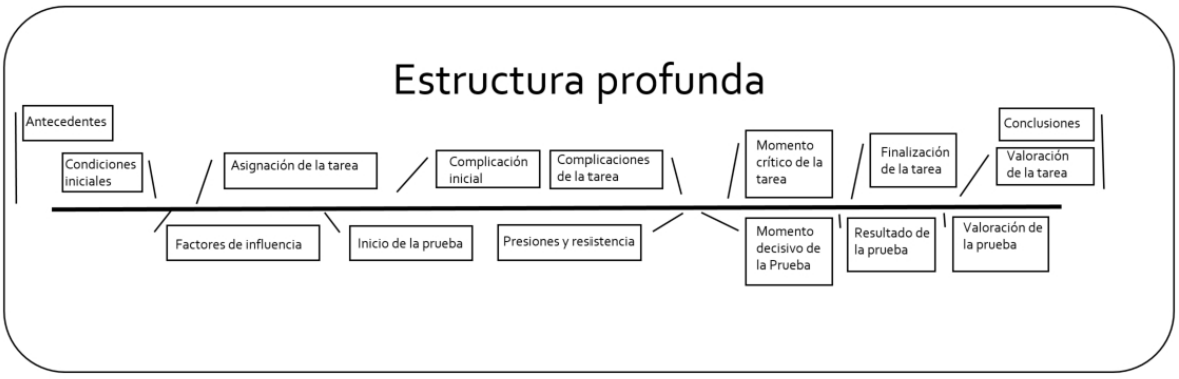
En nuestro ejemplo: En el autobús que se aleja del pueblo, donde Josué se ha quedado con sus hermanos, Dora escribe una carta amorosa para el niño. En ella reconoce cuánto le hace falta su padre y, también, expresa su amor por Josué. Mira la foto que se tomó junto a él y, allá, en el pueblo, Josué también mira la foto de ambos. Una sonrisa compartida a la distancia sella el amor mutuo y marca el final del viaje transformador.

Resumimos la evolución de la prueba en el gráfico siguiente:



Modelo de la Estructura Profunda

Para formular nuestro modelo general de desarrollo de una historia es necesario entrelazar convenientemente la tarea y la prueba. El modelo resultante da cuenta de la estructura posible de la historia que se quiere contar, es decir, de la dinámica de las acciones involucradas en la historia, no de un orden predeterminado en la sucesión de los eventos. Se da por descontado que, después de aplicar el modelo, el escritor contará con un listado de núcleos de acción, cuyo orden y ocurrencia en la estructura narrativa final serán definidos posteriormente por el escritor, atendiendo a los requerimientos de la estructura narrativa final. En otras palabras, el modelo permite la generación de los núcleos narrativos, que pueden ser reordenados y/o reconsiderados en la escaleta. El modelo en su versión integrada, que llamaremos Modelo de la Estructura Profunda, puede ser representado de la siguiente manera:



Ilustramos el Modelo de la Estructura Profunda con las tareas que podría realizar un escritor hipotético del guion de **Central do Brasil**.

1. **Antecedentes**: El paso 1 corresponde a la elaboración de los antecedentes. En esta etapa, se crean las historias previas indispensables para el desarrollo de la trama. En particular, se establecen los antecedentes que explican la identidad actual del personaje principal y el universo de la historia. En el ejemplo de **Central do Brasil**, esto incluiría el diseño del universo de la película, los valores que han prevalecido históricamente en el país en general, y, en particular, en la Estação Central do Brasil de Río de Janeiro. También abarca la historia previa de Dora, la relación con su padre, su pasado como maestra, el inicio de su amistad con Irene, y los antecedentes de Josué y su relación con sus padres, entre otros.

2. **Condiciones iniciales**: Se crea el universo de la historia: lugar, época, reglas del mundo, se crea el personaje principal, su identidad, los principales rasgos de su caracterización, el rasgo crucial y su necesidad apremiante.

3. **Factores de influencia**: Se consideran las fuerzas externas e internas que impactarán al personaje principal en la prueba: personajes influyentes o fuerzas influyentes. En el caso de **Central**

do Brasil, esto implicaría la elección de Irene y Josué como los dos personajes que impactarán a Dora en su actitud egoísta.

4. **Asignación de la tarea**: Se asigna la tarea al protagonista. Esta asignación puede provenir de eventos externos o de factores internos del personaje. En el desarrollo de **Central do Brasil**, esta fase de la creación de la historia corresponde al diseño de las circunstancias que detonan la búsqueda de Jesús por parte de Josué y la posterior implicación de Dora en esa tarea. Se trata de un diseño complejo que establece primero en Josué una necesidad interna de conocer a su padre, conecta esa necesidad con el trabajo de Dora como escribidora en la estación de trenes, agrega el accidente como evento detonante principal, involucra a Dora en la tarea y, finalmente, crea el incidente con Pedrão que hace que Dora facilite la tarea.

5. Complicación inicial de la tarea: Surge el primer gran desafío de la Tarea, lo cual complica al protagonista. En **Central do Brasil** corresponde a las dificultades que enfrenta Josué derivadas de su precariedad y de la oposición de Dora.

6. Inicio de la prueba: En el transcurso de la tarea, se inicia la prueba del personaje principal. También el diseño del inicio de la prueba en **Central do Brasil** es complejo. Dora ingresa en la prueba debido a una mezcla de culpa repentina por las acusaciones de Irene, un comportamiento impulsivo y su instinto de supervivencia que la lleva a huir del traficante de órganos.

7. Complicaciones de la tarea y la prueba: Las complicaciones adicionales de la tarea, las presiones y la resistencia de la prueba ocurren conjuntamente, se interrelacionan y afectan tanto al avance de la tarea como a la intensificación de la prueba. Si el protagonista y el personaje principal coinciden en la misma figura, las complicaciones afectan al personaje tanto externa como internamente. Si se trata de personajes distintos, se produce un contrapunto entre los eventos externos que afectan al protagonista y

los eventos que afectan al personaje principal y generan presión en la prueba. En **Central do Brasil**, esta fase se refiere al diseño de las complicaciones externas e internas del viaje.

8. Momento decisivo de la prueba: El momento decisivo de la prueba, conocido como la crisis, pone a prueba la identidad del personaje principal. Sus decisiones a partir de este momento revelan su verdadera esencia. En **Central do Brasil**, esto coincide con el diseño del despertar de Dora frente a su problema interno y abarca una secuencia de eventos que va desde su desmayo hasta el momento en que decide asumir una postura más altruista y protectora hacia Josué.

9. Momento crítico de la tarea: Se establece el clímax de la tarea, en el que las tensiones alcanzan su punto álgido y el protagonista se juega el todo por el todo para culminar la tarea. En **Central do Brasil**, esto corresponde al diseño del tramo final de la búsqueda y, en particular, al del evento que revela que el paradero de Jesús es desconocido.

10. Resultado de la prueba: Se muestra si el personaje principal se ha transformado. Se revelan las consecuencias de la prueba para el personaje principal. Corresponde, en **Central do Brasil**, al diseño del tramo final en la trayectoria de Dora, su toma de contacto con sus emociones anteriormente deprimidas, y la catarsis de sus sentimientos con relación a su padre.

11. Finalización de la tarea: Se diseña el desenlace de la tarea y sus implicaciones para el protagonista y la historia. En nuestro filme de referencia, corresponde al diseño de las circunstancias que hacen que Josué no pueda dar con el paradero de su padre.

12. Valoración de la Tarea: Se evalúa el desenlace de la tarea y se comparan los resultados de corto y largo alcance. En la película que nos sirve de ejemplo, se valora positivamente el hecho de que,

si bien Josue no pudo encontrar a Jesús, su padre, logró integrarse a una nueva familia.

13. Valoración de la prueba: Se evalúa el resultado de la prueba. Esta evaluación puede ser explícita, sugerida, o quedar en suspenso. En **Central do Brasil**, el cambio interno de Dora es evaluado positivamente.

14. Valoración de la tarea: Se valoran los logros alcanzados a corto y largo plazo. Se compara la meta con el objetivo global. En **Central do Brasil**. En principio, tanto Josué como dora experimentan la finalización de la tarea de buscar a Jesús como un fracaso.

15. Conclusiones: Se muestran, se sugieren o se dejan a la libre interpretación del espectador o lector las conclusiones sobre los resultados y las posibles lecciones aprendidas. Se muestran evidencias o indicios de la premisa moral y de la premisa ideológica. En **Central do Brasil**, esto corresponde a los eventos finales de la trama, donde se sugiere que Dora será una mujer más feliz tras la experiencia vivida. Además, se muestra que la historia de amor materno-filial entre Dora y Josué tiene un final feliz. Se valora positivamente algunos valores del universo de la historia, entre ellos los valores religiosos.

LA ESTRUCTURA EN TRES ACTOS

Existen opiniones en el ámbito de la escritura de guiones y novelas que se presentan como verdades universales. Entre estas, destaca la creencia de que toda obra debe estructurarse en 3 partes o «actos». Son innumerables los textos que describen la estructura narrativa «ideal» en 3 actos y que atribuyen la génesis de esta idea a la Poética de Aristóteles. A continuación, se ofrece un esbozo de una revisión de algunos textos cuya interpretación ha llevado a la consolidación de esta «verdad», que parece ineludible para los autores de manuales de escritura creativa.

De acuerdo con muchos autores, un guion tiene 3 actos porque así lo estableció Aristóteles en la Poética. El fragmento que suele ser citado en los manuales de guion es el siguiente, tomado de la traducción del griego de la mencionada obra del estagirita, con prólogo y notas de José Goya y Muniain:

> *Todo es aquello que posee un principio, un medio y un fin. El principio es aquello que no necesariamente sigue a otro, pero naturalmente conduce a algo posterior. El fin, por contraste, es lo que naturalmente sigue a otro, sea por necesidad o habitualmente, y tras el cual no se espera otro. El medio es lo que sigue a algo y precede a otro. Por lo tanto, aquellos encargados de estructurar las historias deben evitar comenzar o concluir de manera arbitraria, sino hacerlo conforme a lo expuesto.*

Para muchos autores, como mencioné anteriormente, el fragmento citado anticipa la idea de que un guion cinematográfico debe constar de tres actos. Sin embargo, algunos observan que, según el propio Aristóteles, los dramaturgos griegos estructuraban la tragedia en cinco partes: «Prólogo» (una breve escena que precede

la entrada del coro); «Párodos» (segmento dedicado a los cantos del coro); «Episodios» (escenas en las que los personajes interactúan entre sí o con el coro); Estásimos (cantos del coro que separan los episodios); y «Éxodo» (la parte final de la obra). La inclusión de esta estructura en la Poética ha llevado a algunos investigadores a pensar que la observación de Aristóteles en el fragmento citado se refiere al hecho de que, a los ojos de Aristóteles, toda acción debe tener un «comienzo», un «desarrollo» y un «final», y no necesariamente a que una pieza dramática deba tener tres actos. Por lo tanto, no estamos siquiera seguros de que Aristóteles haya postulado alguna vez que una tragedia deba tener necesariamente tres actos.

Un recorrido histórico nos ofrece una visión de los orígenes de la estructura de los actos en la dramaturgia.

Horacio, en su **Arte Poética** (**Epístola a los Pisones**), redactada probablemente entre los años 23 y 13 a.C., estableció que una obra dramática debería componerse de cinco actos, una noción que refleja la estructura clásica romana. Elio Donato, un gramático de posiblemente origen africano que escribía en latín durante el siglo IV, ofreció su visión sobre la estructura de la comedia en sus comentarios sobre las obras del comediógrafo Terencio. Donato dividió la comedia en cuatro partes: el «prólogo¨, que presenta la trama; la «prótasis», donde comienza la acción dramática, se expone parte del conflicto y se crea intriga; la «epítasis», que desarrolla el conflicto y las complicaciones; y la «catástrofe», en la que los eventos se resuelven de manera satisfactoria.

Alonso López Pinciano, un destacado humanista español del siglo XVI, abordó la subjetividad inherente a la división de las obras dramáticas hasta el Renacimiento. En su Philosophia Antigua Poética, utilizó la metáfora de atar una cuerda para explicar cómo una obra podría dividirse en uno, dos, tres, cuatro o cinco segmentos, según se tomen como base distintos criterios. Este enfoque relativista de López Pinciano resalta la flexibilidad en la estructuración de obras dramáticas.

El humanismo renacentista propició la revisión de los autores clásicos, tanto griegos como latinos. Como muestra Javier Rubiera en su **Apunte complementario sobre segmentación y partes**

cuantitativas: de las poéticas clásicas a las poéticas del Siglo de Oro, las discusiones normativas sobre el teatro realizadas por los humanistas españoles constituyeron una parte importante de esta revisión. Para estos pensadores, dividir una obra en partes es, en última instancia, una cuestión de conveniencia. El historiador y religioso asturiano Luis Alfonso de Carvallo (1571-1635) comenta la clasificación de Elio Donato en su obra dedicada a la poesía y lo poético, **El Cisne de Apolo**, y considera como actos únicamente la prótasis, la epítasis y la catástrofe, y se adhiere al modelo de los tres actos. En el tercer diálogo de **El Cisne de Apolo**, afirma que, aunque estas tres son las partes principales que debe tener una comedia, los dramaturgos pueden dividir sus obras en cuatro o cinco jornadas (actos). Sin embargo, insiste en que lo mejor es hacer solamente tres jornadas, una por cada parte principal. Otro humanista español, el erudito murciano Francisco Cascales (1564-1642), comenta en sus **Tablas Poéticas** que las partes cuantitativas de la poesía escénica son: prólogo, proposición, aumento y mutación. Estas tres jornadas mencionadas, dice, son divididas por otros en cinco actos, y cada acto en cinco escenas, a veces con más o menos escenas. Un tercer humanista, Jusepe Antonio González de Salas, establece en su obra **Nueva idea de la tragedia antigua** una distinción crucial entre la división formal de la tragedia en actos y el efecto de la obra sobre el espectador. González de Salas insiste en que la obra dramática debe dividirse sin mantener una igualdad exacta de versos o escenas entre los actos, (cito:) *con advertencia de no guardar igualdad alguna de versos o escenas en los actos, porque lo que debe atenderse para su distribución principalmente es que, en donde el auditorio esté más suspenso y entretenido, sea el acto más largo, y que sea más contraído y limitado el acto que pueda producir algún fastidio*.

Entre los 3 y los 5 actos

Si extendemos nuestro análisis sobre la evolución de los preceptos dramáticos, notaremos que las perspectivas sobre cómo segmentar una obra dramática han mantenido cierta constancia entre los teóricos a lo largo del tiempo y se han centrado

principalmente en las enseñanzas de Aristóteles, Horacio y Elio Donato. El poeta renacentista italiano Giovan Giorgio Trissino, en su obra **La poética** de 1549, respalda las visiones de Aristóteles y Donato. En 1609, el célebre poeta y dramaturgo Lope de Vega publica su famoso texto en verso, **El arte nuevo de hacer comedia**, en el que recomienda:

> *El sujeto elegido escriba en prosa / y en tres actos de tiempo le reparta / procurando si puede en cada uno / no interrumpir el término del día. / El Capitán Virués, insigne ingenio, / puso en tres actos la comedia, / que antes andaba en cuatro, / como pies de niño / que eran entonces niñas las comedias*

Ya entrado el siglo XIX, quizás la apreciación más divergente sea la que proviene del dramaturgo y novelista alemán Gustav Freytag quien, en el año 1863, publica el libro **Die Technik des Dramas**. En su revisión de la estructura del drama teatral, Freytag propone un modelo que se refiere a las partes del drama. Según Freytag una pieza consta idealmente de 8 segmentos, de los cuales 5 son propiamente «partes» (*Theilen*) y tres son «pasajes» o «tránsitos» entre partes (*Stellen*). El esquema piramidal de Freytag tuvo una considerable influencia sobre los analistas del drama (tal cómo sucederá posteriormente con el esquema del monomito debido a Joseph Campbell, que hoy en día es un modelo obligado), pero no cambió la apreciación global sobre los modelos de los 3 y los 5 actos.

Los tres actos en el guion

Se ha hecho popular la idea de que fue el conocido autor norteamericano Syd Field quien «descubrió» que los guiones de cine tienen 3 actos (a partir de su relectura de la Poética de Aristóteles). Pero, como ya comentamos, ni es necesariamente cierto que Aristóteles afirmara que las tragedias deban escribirse en 3 actos, y es falso que Syd Field fue el primero en hablar de los supuestos 3 actos de un guion. La idea de dividir el guion de cine en 3 o actos o partes viene de bastante más atrás, tal como lo han demostrado las investigadoras norteamericanas Jennine Lanouette y Kristin Thompson, y el catedrático australiano J. T. Velikosky. El trabajo de

estos autores permite ensamblar una larga lista de obras que aluden a la escritura del guion en 3 actos y que fueron escritas mucho antes de que Syd Field se ocupara del asunto. Algunos títulos de esta lista son: **The Photoplay How to Write, How to Sell** de Nelson, Arthur (1913); **The Art of Photoplay Making**, (Victor Freeburg, 1918); **Photoplay Writing** (Frederick Palmer, 1920); **Herman's Practical Manual of Screen Playwriting** (Lewis Herman, 1920); **Write That Play** (Kenneth Rowe , 1939) y el manual **Screen-Writer's Handbook** (Constance Nash y Virginia Oakey, 1978), publicado un año antes del famoso manual **Screenplay, The Foundations of Screenwriting**, texto que en 1979, popularizó el pretendido descubrimiento de Field.

La pièce bien faite

¿Cómo se impuso el modelo de los 3 actos en la escritura y el análisis de guiones? ¿Por qué hoy en día solemos referirnos a los 3 actos de un guion (como suponemos que dijo Aristóteles), y no a los 5 actos de un guion (en atención a la norma proveniente de Horacio que rigió durante tanto tiempo)? La hipótesis que ha cobrado vigencia pone de relieve la obra de tres dramaturgos franceses quienes, a diferencia de los grandes autores dramáticos de su época, se ocupaban no tanto de los problemas teóricos del arte dramático, sino de atraer al gran público a sus presentaciones. Los autores de marras son René-Charles Guilbert de Pixérécourt (1773-1844) y August von Kotzebue (1761-1819), ambos escritores de melodramas, y el dramaturgo Eugene Scribe (1791-1861), que fue inmensamente popular en su época. En la obra de Eugene Scribe está todo lo que encontramos en Syd Field, sostienen, autores como Daniel Tubau, autor del libro **El guion del Siglo XXI**. Quizás no hay que ir tan lejos, pero es posible constatar que Scribe fue el autor de un formato exitoso que aplicaba una y otra vez con óptimos resultados, y que ese formato pasó a caracterizar lo que se pasó a denominarse «La pieza bien hecha». Scribe escribía sus obras en 5 actos, pero uno de sus exitosos sucesores, el dramaturgo francés Victorien Sardou (1831-1908) comenzó a escribirlas en 3 actos. La fórmula de la pieza bien hecha devino en un formato tan confiable

que hasta el famoso dramaturgo Henrik Ibsen escribió algunas de sus obras acogiéndose a sus lineamientos. De la evolución del teatro francés y de los avatares del teatro noruego estaba muy al tanto un autor de habla inglesa: el dramaturgo y crítico teatral escocés William Archer. Archer publicó en 1912 un libro que parece haber constituido el eslabón que falta para completar nuestra historia. Se trata del manual **Play-Making: A Manual of Craftsmanship**, un texto colmado de alusiones comedidas al modelo de los 3 actos. El libro de Archer, bastante parecido en su estilo a cualquiera de los manuales que se publican hoy en día, fue recibido con entusiasmo por los escritores que comenzaban a elaborar manuales para guiones de cine. El resultado no fue otro que el de la naturalización del paradigma de los 3 actos en la escritura de los guiones de cine, eso que hoy en día nos parece un legado divino.

¿Y por fin un guion de cine tiene 3 actos?

Para responder la pregunta de sí un guion de cine tiene 3 actos hay que recurrir a una distinción que ya hemos visto en varios de los autores comentados y que es, hasta cierto punto, obvia. La distinción surge con la respuesta a la pregunta: ¿a qué aludimos con la palabra «acto»? Si, por ejemplo, en el teatro, entendemos por acto al intervalo que ocurre entre un descanso del público y el siguiente (descansos que están marcados por el descenso y el ascenso del telón), entonces la división en actos se refiere a una segmentación que solo afecta el espectáculo. Dicho en términos más formales: a lo que aludimos en este caso con la palabra «acto» es a una unidad que nace de la segmentación de un discurso. Jennine Lanouette se refiere a estas unidades con el nombre «actos-segmentos» y el autor francés Ives Lavandier las llama «actos logísticos». Los «actos-segmentos» o «actos logísticos» corresponden a lo que, en el ámbito de la escritura para la televisión, se llaman *act breaks*. Pero hay una segunda acepción de la palabra «acto» a la que hemos aludido varias veces en esta discusión que se refiere no al espectáculo sino a la acción. A un «acto», entendido como tal, es a lo que alude Aristóteles cuando afirma que *todo es lo que tiene principio, medio y fin», es decir, un*

acto, en este sentido, es cada una de las fases que comprende una acción. Lavandier llama a esto un «acto dramático» y Lanouette lo denomina un «acto estructural». La solución conciliadora, enunciada en distintos contextos por autores como Frank Daniel, Ives Lavandier, y que hace siglos fue adelantada por Alonso López Pinciano (en el texto que ya comentamos), es que una obra puede tener tantos «actos logísticos» como le convenga al escritor, pero debe tener necesariamente 3 actos «dramáticos» o «estructurales». Un retórico clásico diría que la repartición en tres actos estructurales apunta más al contenido o «inventio», mientras que la disposición en actos dramáticos es más bien un asunto de la organización discursiva de los elementos o «dispositio»; un semiótico comentaría que la disposición en tres actos atañe al nivel semio-narrativo del esquema generativo y que los actos podrían corresponder a las etapas de un programa narrativo (aunque un programa narrativo tiene 4 etapas y no 3), mientras que la organización de los «actos logísticos» son analizables en el nivel discursivo.

Los «actos» del guion (y de las novelas)

¿Qué hacer entonces a la hora de escribir un guion? ¿Acogerse al paradigma de los 3 actos, tal como lo recomienda la inmensa mayoría de los manuales? ¿O rebelarse y arremeter contra el paradigma de los 3 actos, tal como lo hace el guionista y autor norteamericano James Bonnet, quien sostiene que la idea de los 3 actos no tiene sentido? Mi respuesta viene de una conclusión a la que llegué hace varios años con respecto a los manuales de guion: que el dilema entre acogerse o no a un modelo narrativo como el paradigma de los 3 actos parte de la confusión (ya comentada de otra manera) entre la estructura de los acontecimientos que constituyen una historia (lo que algunos llaman la fábula) y la estructura que utilizamos al relatarla. Creo que, para diseñar una acción, hay que considerar los actos componentes, es decir, el principio, el desarrollo y el resultado de una acción (esto es lo que hace la semiótica narrativa cuando habla de las fases de un programa narrativo: el contrato, la adquisición de la competencia y la performance). Es práctico pensar la historia como constituida por

estas tres fases. Pero otra cosa es el relato. Terminaré con un ejemplo trivial, como me gusta hacer cuando explico estas cosas. Si en la vida cotidiana nos reunimos con un amigo o con un pariente para contarle cómo fue que perdimos el auto último modelo que, con tanto esfuerzo, habíamos adquirido, claro que tendremos que contar el antes, el durante y el después de nuestra catástrofe personal. Esos 3 actos serán los obligatorios actos estructurales de nuestra historia. Pero luego, en el bar, entre tragos, o en la mesa familiar, cuando relatamos el acontecimiento a nuestro amigo o a nuestro pariente, ¿cuántas pausas hacemos? ¿Cuántos *act breaks* improvisamos? ¿Cuántos terminan siendo nuestros «actos logísticos»? Dependerá de la ocasión, del amigo, en fin, del guion que escogimos para la noche de nuestro cuento en el bar o para el mediodía familiar. En el campo de la escritura del guion es lo mismo: es cómodo pensar que toda historia tiene 3 actos, es una manera sana de diseñarla. Y luego, con relación a contarla, utilizamos el paradigma que nos convenga, cada guion y cada historia tiene su manera de ser contada.

¿QUÉ ES LO IMPORTANTE, EL PERSONAJE O LA TRAMA?

Una antigua polémica se dedica a desentrañar la primacía entre el personaje y la trama, un poco como en la fábula del huevo y la gallina. En muchas ocasiones, los polemistas recurren al argumento más contundente, aquel según el cual Aristóteles, en su obra Poética, manifestaba su preferencia por la acción y supuestamente afirmaba que el personaje era prescindible. El tema es algo teórico y podríamos ignorarlo, pero merece la pena detenerse brevemente en él para evitar la impresión de que también lo doy por sentado. El texto de Aristóteles ha sido traducido así (cito la prestigiosa traducción de Juan David García Bacca al español): *… sin acción no hay tragedia, pero la puede haber sin caracteres*. Según el profesor emérito de la Universidad de Columbia, Leonard Taran, Poética es la obra de Aristóteles más problemática en cuanto a sus traducciones, así que no voy a intentar aquí una revisión de este asunto tan arduo. Pero sí debo comentar brevemente lo que se refiere al fragmento de Poética que ha generado la polémica de la primacía entre el personaje y la trama. Así que hago solamente un breve comentario.

Existe, en primer lugar, en cuanto al fragmento en cuestión, una diferencia importante en las traducciones. Por ejemplo, la traducción al español del párrafo comentado, firmada por José Goya y Muniain, es esta:

> *… ciertamente sin acción no puede haber tragedia; mas sin pintar las costumbres puede muy bien haberla, dado que las tragedias de la mayor parte de los modernos no las expresan.*

Otras traducciones, al español, al portugués y al inglés, muestran sutiles variaciones de las que se puede inferir que aquello a lo que se refiere el autor cuando habla de acción dramática y de carácter, no necesariamente coincide con lo que hoy en día solemos entender por acción y caracteres. De allí podría deducirse más que una aserción, una negación: que Aristóteles no afirma, a menos que su texto sea totalmente contradictorio, que en una tragedia lo importante sean los acontecimientos externos y los personajes no importan para nada.

Para no extenderme más, una solución muy plausible a la controversia es la que asoma el profesor paquistaní Muhammad Naeem en un artículo dedicado al tema titulado **The Relative Importance of Plot and Character in Poetics by Aristotle** (*La importancia relativa de la trama y el personaje en la Poética de Aristóteles*). Naeem hace notar que cuando Aristóteles habla de acción, muy probablemente considera al personaje en tanto «personaje que actúa» y se refiere a la acción como algo que puede manifestarse, tanto externamente, como internamente. Es decir, hay un aspecto de la acción que es externo al personaje y hay un aspecto de la acción que es inherente al personaje, que forma parte de este. Naeem sostiene además que cuando el filósofo afirma que puede haber obras dramáticas sin caracteres, no necesariamente se está refiriendo al personaje encarnado en el actor, sino a lo que se refiere a la caracterización del personaje. Reiterando lo dicho por Naeem: Aristóteles sostiene que no puede haber tragedia sin acción dramática y, además, que sí puede haber acción dramática que prescinda de la caracterización, es decir, acción dramática con personajes pobremente caracterizados.

Dejemos esta digresión y vayamos al punto: sea que los personajes estén bien caracterizados, sean que los personajes sean esquemáticos, lo que importa en las historias es lo que les sucede a los personajes. No es casual que la misma tragedia griega que comentaba Aristóteles en **Poética** abunde en escenas dedicadas a comentar sobre cómo se muestran afectados los personajes por los acontecimientos: *Tecmesa, hija de Teleutante, triste noticia nos das al decir que el hombre está aterrorizado por los actos que ha*

cometido, dice el coro en **Ayax**, la tragedia de Sófocles. Y ese no es el único ejemplo.

Para ti, escritor, el consejo práctico es el siguiente: valora siempre los acontecimientos con relación a los personajes, estima el impacto que tienen los eventos en la evolución de su arco dramático y la repercusión que tienen en sus decisiones. Los eventos no están solamente para servir a la espectacularidad de la trama, no existen solamente para que avancen los acontecimientos externos, no valen mucho si no se les muestra en su repercusión sobre los personajes. Esto vale tanto para las obras de «personaje», como **Central do Brasil** de Walter Sallers (1998), como para películas al estilo de **Rápidos y Furiosos** la película de Rob Cohen (2001), y en cualquier juego de video, como 2B de **Nier: Automata** o **The Legend of Zelda**, las muertes no importan, hasta que matan al principal personaje: el avatar del jugador y entonces eso pasa a ser lo que más importa. Por lo tanto, ya sabes desde dónde inicio mi enfoque: una historia es lo que le sucede a un personaje. Personaje e historia son dos aspectos de la misma cosa. Ya sea que se comience por la trama o por el personaje, al final, pensar la historia desde el punto de vista del personaje es inevitable.

PRAGMÁTICA DE LOS DIÁLOGOS

En los guiones, novelas y obras de teatro, los personajes raramente conversan solo por conversar; mayormente hablan para lograr algo con sus palabras o para provocar cambios en otros personajes. Por ello, los diálogos son vehículos de un tipo de acción de particular interés para el escritor: aquellas ejecutadas mediante las palabras. Los denominados actos de habla han sido extensamente estudiados. John Langshaw Austin, filósofo del lenguaje, fue el pionero en estos estudios. Los supuestos esenciales de Austin sobre el tema son resumidos así por el teórico Jorge Lozano en el libro Análisis del discurso:

> *A la luz de la hipótesis «hablar es hacer», el uso del lenguaje consiste en una actividad que incluye: el acto de decir algo, el que tiene lugar al decir algo y el que acaece por decir algo. Austin los denomina respectivamente acto locucionario, ilocucionario, y perlocucionario, aun cuando no constituyen propiamente actos distintos, sino tres subactividades analíticamente discernibles en cada ejecución lingüística o acto de habla.*

Austin los denomina, respectivamente, actos «locucionario», «ilocucionario» y «perlocucionario», aunque no son propiamente actos distintos, sino tres subactividades analíticamente discernibles en cada acto de habla. Desde la perspectiva introducida por Austin, podemos entender el diálogo como una forma de acción y explorar los distintos niveles del hacer lingüístico de un personaje mediante las categorías acuñadas por él. Esto significa que, al escribir un diálogo, estamos operando en tres niveles simultáneos, en los que encontramos:

- **Un acto locucionario**, es decir, un acto ejecutado al nivel del contenido literal de lo dicho por el personaje. Aunque este acto no abarca todo el sentido del diálogo, en muchos casos, para el escritor novato, es el más importante.
- **Un acto ilocucionario**, o lo que es lo mismo, un acto que tiene lugar al decir algo. En este nivel, se busca entender qué está

haciendo el hablante con sus palabras, por ejemplo, si amenaza, instruye, seduce, aconseja, o realiza cualquier otra acción. Este nivel es crucial para el escritor en términos de caracterización y contribución de los diálogos a la progresión dramática, y se relaciona con lo que algunos autores denominan el subtexto del diálogo.

- **Un acto perlocucionario**, es decir, un acto que se evalúa por el efecto que provoca decir algo. El acto perlocucionario puede o no coincidir con el acto ilocucionario, por ejemplo, un personaje aconseja (acto ilocucionario), pero su interlocutor se siente amenazado (acto perlocucionario).

Vistos de esta manera, los diálogos contribuyen a la acción de forma distinta según el nivel de acto de habla que el escritor decida enfatizar: los parlamentos pueden, por ejemplo, resaltar la información, la fuerza ilocutoria, el efecto perlocucionario, o incluso, referirse a varios niveles de acción simultáneamente, como transmitir una información, ejecutar una amenaza, y amedrentar a un interlocutor al mismo tiempo.

Otra contribución valiosa de la pragmática proviene de un trabajo de H. Paul Grice (**Logic and Conversation**), quien introduce un concepto muy potente para nuestro propósito: la noción de implicatura. Grice introduce una distinción fundamental entre lo que se dice y lo que se comunica. En versión de Escandel Vidal en su libro **Introducción a la pragmática**:

Lo que se dice corresponde básicamente al contenido proposicional del enunciado, tal y como se entiende desde el punto de vista lógico, y es evaluable en una lógica de tipo veritativo-condicional, en otras palabras, es el «contenido literal». Lo que se comunica es toda la información que se transmite con el enunciado, pero que es diferente en su contenido proposicional. Se trata, por tanto, de un contenido implícito, y recibe el nombre de implicatura.

El siguiente diálogo entre Alvy Singer y Annie Hall extraído del film **Annie Hall** de Woody Allen (1977), sirve para ilustrar la definición:

a) Alvy: Ey, oye... ¿Quieres que te lleve?
b) Annie: Ah. ¿Por qué...? ¿Tienes coche?
c) Alvy: No, yo voy a tomar un taxi.
d) Annie: Oh, no. Tengo coche.

e) Alvy: ¿Tienes coche?...Pues... no comprendo por qué... si tienes coche, pues entonces ¿por qué dijiste "tienes coche"...como si quisieras que te llevara?

Es claro para Alvy que b) no se reduce a una simple solicitud de información: Annie «quiere decir» con su pregunta otra cosa, lo que queda revelado en e). Grice llama a este contenido implícito «implicatum y designa con el verbo implicar a la acción que produce el implicatum. El vocablo implicatura viene a designar la situación conversacional en la cual se produce una implicación. El autor luego se dedica a estudiar cómo se producen las implicaturas en la conversación cotidiana. Grice argumenta que estas implicaturas surgen de normas no escritas pero implícitas que rigen nuestras conversaciones. Por ejemplo, una de estas normas podría ser «sé claro en lo que dices» o «no digas más de lo necesario». Cuando estas normas no se cumplen, surge una implicatura. Por ejemplo, si alguien te pregunta «¿Tienes hambre?» y respondes «No, solo quiero una pequeña merienda», podrían entender que estás tratando de decir que sí tienes hambre, aunque no lo hayas dicho explícitamente. Esto es una implicatura.

H. Paul Grice propuso que las implicaturas conversacionales surgen cuando hay una violación de ciertas normas o máximas que rigen nuestras conversaciones diarias. Estas normas son reglas tácitas que seguimos para comunicarnos de manera efectiva y comprensible. Como dijimos, cuando estas normas se rompen de alguna manera, la ruptura resultante puede llevar a una implicatura. Las cuatro máximas principales que Grice identificó son:

- **Máxima de cantidad**: Se refiere a proporcionar la cantidad adecuada de información. Esto implica no ser demasiado vago ni demasiado detallado en nuestras respuestas.
- **Máxima de cualidad**: Consiste en decir la verdad y no hacer afirmaciones que no puedan ser respaldadas por evidencia.
- **Máxima de relación**: Requiere que nuestras respuestas sean relevantes para la conversación en curso. No debemos desviarnos del tema principal.
- **Máxima de modalidad**: Se refiere a ser claro y evitar ambigüedades en nuestra comunicación.

Cuando estas máximas se violan de alguna manera en una conversación, se produce una implicatura. Por ejemplo, si alguien hace una pregunta a la que podría dar una respuesta corta pero responde con una larga explicación innecesaria, podría estar implicando que está evitando la pregunta original o que está tratando de ocultar algo.

Como se ve, las implicaturas dan cuenta del contenido implicado en las conversaciones y nos permiten hacer explícito el contenido implícito en los intercambios conversacionales. Lo que nos interesa de esto, es que la pragmática ha desarrollado instrumentos muy finos que permiten entender de qué manera se produce lo que suele llamarse el «subtexto» en el diálogo y, por tanto, cómo podemos producirlo y analizarlo. El siguiente cuadro que desglosa la conversación una conversación que tiene lugar en el filme Manhattan de Woody Allen del año 1979 nos permitirá aclarar tanto los conceptos antes discutidos, como su aplicación en el análisis y el diseño de los diálogos. Y puede servirnos de ejemplo cuando escribimos nuestros propios diálogos:

PERSONAJE	DIALOGO	SIGNIFICADO Y REFERENCIAS LOCUCIONARIAS	FUERZA ILOCUCIONARIA	EFECTO PERLO-CUCIONARIO	*IMPLICATURA*
IKE	*Mira, estas fotografías me parecen interesantes, ¿sabes? Verás…*	Encuentra interesantes las fotografías que observa	Instruye	Informa	Tienes que aprender a apreciar la buena fotografía
TRACY	*Sí, a mí también.*	Está de acuerdo	Acuerda	Acuerda	
IKE	*¿Has… has utilizado alguna vez la cámara que te regalé?*	Pregunta por la cámara fotográfica que regaló	Interpela	Pregunta	¿Estás dedicándote suficientemente a la fotografía?
TRACY	*Oh, sí, constantemente. He hecho fotos en nuestras clases de declamación.* *Ike: ¿De veras?*	Informa que sí usa la cámara fotográfica	Informa	Informa	
IKE	*¿De veras?*	Busca confirmar lo escuchado	Muestra atención	Muestra atención	
TRACY	*Es muy divertido. Está muy bien, realmente, sí.*	Informa que le resultó divertido	Informa	Informa	
IKE	*¿Sabes a quién te pareces al hablar? Al ratón de los dibujos de Tom y Jerry.*	Le comunica le idea de que su voz es como la del ratón en Tom y Jerry	Ironiza	Bromea	Tienes una vocecita artificial
TRACY	*¿Me tomas el pelo?*	Le pregunta si bromea	Pregunta	Pregunta	
IKE	*No, no, ha sido una deducción*	Le informa que sólo se dio cuenta de ese hecho	Ironiza	Informa	No te das cuenta de que no hablo en serio

Una perspectiva distinta, pero coincidente en su esencia, sobre el intercambio en los diálogos con un fuerte componente pragmático, es la utilizada por el escritor norteamericano Sol Stein para describir la dinámica dialógica. Stein a menudo compara el diálogo con un juego o un duelo, similar al béisbol. Describe los diálogos como capaces de incluir «curvas» (giros inesperados al final de una frase), «rectas» (frases que conducen a finales sorprendentes), «*sinkers balls*» (frases que caen abruptamente en lo concreto o lo burdo) y «bolas de nudillo» (diálogos incontrolables, tanto para el hablante como para el oyente). Extendiendo esta analogía al ping-pong, menciona «parlamentos con efecto» (que cambian de dirección en medio de una frase), «mates» (respuestas inesperadamente contundentes) y «contra-golpes oblicuos» (respuestas o comentarios que parecen no guardar relación con la pregunta u observación previa).Volviendo a la aproximación formal

antes comentada, vale la pena destacar que, así como la aproximación pragmática debida a Austin permite discernir varios niveles de significación en el diálogo, otras aproximaciones, como por ejemplo la de los creadores de la programación neurolingüística Richard Bandler y John Grinder, apuntan a la idea de que, en cada individuo, el lenguaje opera sobre una estructura de referencia que constituye la más completa representación de sus experiencias (estructura profunda) y que sobre esta estructura profunda se erigen una estructura de superficie que oculta, generaliza o distorsiona el contenido de la estructura profunda original. Visto de esa manera, lo que el ser humano comunica con el lenguaje es un mapa incompleto de una realidad que se oculta debajo de la superficie de lo que dice. Esto quiere decir, cuando lo relacionamos con la escritura de los diálogos, que todo diálogo expone los supuestos del personaje que habla, sus distorsiones y sus generalizaciones, y que cualquier parlamento es, en último término, un dispositivo de ocultamiento de una estructura subyacente, conocida o desconocida por el personaje, que en último análisis, permite inferir su supuestos sobre el mundo, sus generalizaciones y sus distorsiones. E inversamente, el dialoguista puede utilizar este conocimiento para construir diálogos en los que las marcas claras de generalización, distorsión y omisión del personaje sobre una realidad previa (conocida o desconocida por el personaje, pero conocida por el espectador) nos permitan mostrar la distancia entre lo que el personaje dice y lo que el personaje oculta o desconoce de sí mismo y, con ello, lograr una construcción más profunda del personaje a partir de su acción lingüística.

EL SECRETO DE LOS VERBOS

Gran parte de lo que queremos saber acerca de la estructura dramática del guion o de la novela que estamos escribiendo reside en los verbos. Los verbos no solo describen la acción que tiene lugar en una historia, sino que también almacenan información sobre el carácter de esa acción, la temporalidad, y las características del agente que ejecuta las acciones. Un buen guion o una buena novela requieren los verbos adecuados; cada verbo que eliges marca el derrotero de tu escritura. Aprender a usar los verbos es aprender a manejar el corazón del mecanismo dramático desde la palabra. Vamos a ver algunas características de los verbos que nunca olvidarás.

Comencemos por la pregunta obligada: ¿qué es un verbo? Un verbo es una palabra variable que expresa una acción, movimiento, existencia, consecución, condición o estado del sujeto. Es el núcleo del predicado y concuerda con el sujeto. Como decíamos, un verbo es una unidad que almacena gran cantidad de información narrativa. Hay reglas universales que regulan el uso de los verbos en un guion de cine, por ejemplo: los guiones se escriben con verbos en modo indicativo y tiempo presente. No hay restricciones sobre el aspecto verbal. Ahora bien, ¿qué son el modo, el tiempo y el aspecto verbal? Estas distinciones, que parecen puramente escolares, son importantes para un escritor.

El modo

El modo nos indica la actitud del emisor respecto a la acción verbal; es decir, la intención del hablante. Nos dice, por ejemplo, si el hablante es un ejecutor o un testigo de la acción, si alude a la acción de forma subjetiva o hipotética, o si desea que se produzca una acción.

Hay tres grandes modos verbales en español: indicativo, subjuntivo e imperativo.

- **Modo indicativo**: Los verbos en modo indicativo indican que lo que expresa el hablante es real; presentan los hechos como ciertos y de forma objetiva. Por esta razón, los guiones de cine se escriben con verbos en modo indicativo, porque un guion es la descripción atestiguada de acciones objetivas. En las descripciones de acciones de un guion no caben verbos en modo subjuntivo ni en modo imperativo. O muy raras veces.
- **Modo subjuntivo**: Los verbos en modo subjuntivo implican una realidad que todavía no ha ocurrido o que no se puede verificar; por ello, están relacionados con la subjetividad y suelen expresar deseos, sentimientos, dudas... El modo subjuntivo solo está presente en los diálogos. Los verbos en modo subjuntivo son importantes porque expresan la subjetividad de los personajes frente a las acciones cometidas o por cometer.
- **Modo imperativo**: Los verbos en modo imperativo se usan para ordenar, rogar o aconsejar. No caben en las descripciones de acciones. Dan cuenta de acciones que los personajes realizan a través de las palabras.

El tiempo verbal

El tiempo verbal es la categoría gramatical que permite localizar los sucesos en relación con el momento en que se habla. El tiempo indica si la acción es pasada, presente o futura. Otra regla no escrita para los guionistas es que las descripciones de acciones en un guion o en una sinopsis se escriben en tiempo presente, nunca en pasado o futuro.

Aspecto verbal

El aspecto indica la postura del hablante ante el desarrollo de la acción verbal. En español hay dos aspectos:

- **Perfectivo**: Se expresa el final de la acción verbal. Todas las formas verbales compuestas y el pretérito indefinido tienen

aspecto perfectivo. Por ejemplo: cantó o había cantado.

- **Imperfectivo**: No se expresa el final de la acción verbal. Por ejemplo: cantaba.

La consideración del aspecto verbal es particularmente relevante para la escritura de guiones. Veamos por qué. Si yo, haciendo uso del presente del modo indicativo, escribo en un guion: «Juan canta», entendemos que la acción de cantar está en progreso y es indefinida. He utilizado el verbo en una forma verbal cuyo aspecto es imperfectivo y, por tanto, no se expresa el final de la acción verbal. Si quisiera indicar que el personaje ha finalizado la acción, debería utilizar una forma compuesta (lo que se llama una perífrasis verbal), por ejemplo: «Juan termina de cantar». En este segundo caso, queda claramente establecido que la acción de cantar ha llegado a su final. Todo esto parece trivial, pero, en realidad, no lo es. Supongamos, por ejemplo, que en la historia que quiero contar, un agente extranjero ha planificado el asesinato de un ministro que se llevará a cabo en el teatro en el que cantará Juan. Y supongamos que el agente le ha pedido al asesino que dispare a su víctima justo en el momento en que Juan termine de cantar. Esto, más o menos, es lo que sucede hacia el final del filme «El hombre que sabía demasiado», de Alfred Hitchcock. Y, sin duda, en este caso, el aspecto de la forma verbal escogida es determinante para que no se confundan, ni el asesino, ni el lector del guion. El ejemplo es extremo, pero vale la pena tomarlo en cuenta, porque en condiciones más sutiles, abundan las confusiones.

Muchos de los componentes dramáticos del guion están contenidos en los verbos. El más importante es la meta específica.

La meta específica

Toda tarea requiere una meta específica, es decir, un evento en el ámbito físico o psicológico que representa un punto de culminación. Esto es precisamente lo que se recomienda a los guionistas: evitar objetivos vagos y precisar la meta del protagonista. Las metas, en general, se suelen expresar mediante

verbos, por ejemplo, «robar un banco», «descubrir un nuevo planeta», «casarse con la mujer amada».

¿Todos los verbos permiten designar una meta? La respuesta es negativa, ya que esto tiene que ver con el aspecto verbal y, más generalmente, con una ampliación de la idea del aspecto verbal llamada «aspecto léxico», formulada por el filósofo estadounidense Zeno Vendler. La idea de Vendler es sencilla y habla de las cualidades temporales propias de la situación designada por un verbo o una predicación. Vendler clasifica los verbos según la temporalidad que designan intrínsecamente. La clasificación de Vendler referida al modo de acción verbal es la siguiente:

- **Estados**: Evento no dinámico. Un estado es un evento que no ocurre sino que «se da». Por ejemplo: «Ser egoísta», «Sentirse querido», «Estar preso». Los verbos «ser» y «estar» suelen designar estados en el sentido de Vendler (con algunas excepciones).
- **Actividades o procesos**: Evento dinámico que ocurre y progresa en el tiempo. Evento no delimitado. Por ejemplo: «Quejarse», «Reñir», «Acusar», «Buscar».
- **Realizaciones**: Eventos dinámicos delimitados que progresan hacia un límite interno. Culmina en un punto. Por ejemplo: «Escribir una carta», «Realizar un viaje».
- **Logros**: Evento dinámico delimitado, de duración muy breve, sin fases. Por ejemplo: «Encontrar a un hermano», «Localizar al padre», «Separarse de un niño».

Mientras que las realizaciones y los logros parecen formas adecuadas para designar una meta, las actividades o procesos no parecen útiles para tal fin. En otras palabras, la meta de un personaje puede corresponder a la iniciación de un evento no delimitado o de un evento que ocurre y progresa en el tiempo, como aquellos designados por los verbos que pertenecen a las categorías «actividades» o «procesos» (por ejemplo, «volver a caminar», «ser capaz de leer», «volver a nadar», «aprender a pilotar un avión», «dejar de torturar»), pero no puede consistir solamente en un

proceso o actividad (la meta específica de un personaje que es capaz de caminar no puede ser simplemente «caminar», así como la meta específica de un nadador no puede ser solo «nadar»). Hay categorías verbales que, por el contrario, no pueden utilizarse para designar metas específicas, como los «estados», que no ocurren, sino que «se dan», por ejemplo, «querer», «amar», «ser inteligente», etc. Ningún personaje puede tener como meta específica alcanzar un «estado» como los mencionados anteriormente.

Verbos y estructura clásica.

La clasificación de Vendler nos permite ver con claridad cómo el modo de acción del verbo refleja, en las palabras, la progresión de la acción tal como la describe el paradigma de la llamada «estructura clásica». Entre el estado inicial y el estado final que representan el comienzo y el final de una narración clásica, se disponen las actividades y los logros. Los ejemplos que siguen, de películas descritas de acuerdo con el modo de acción verbal, son elocuentes:

Perdidos en Tokio (*Lost in Translation*) de Sofia Coppola

- Bob, una estrella de cine sin ilusiones, y Charlotte, una joven recién casada solitaria, están perdidos en medio de mucha gente en Tokio. (Estado).
- Bob y Charlotte se conocen. (Logro).
- Bob y Charlotte procuran mantener su cercanía en medio de la soledad de Tokio. (Actividad).
- Bob y Charlotte incrementan sus acercamientos en medio de la soledad de Tokio. (Realización).
- Bob y Charlotte se despiden. (Logro).

Birdman

- Riggan es un decadente actor de Hollywood con pasado y sin presente. (ESTADO).
- Riggan prepara el estreno de una obra de teatro con la que quiere ser aclamado. (REALIZACIÓN).

- Riggan estrena la obra y triunfa. (LOGRO).
- Riggan trasciende como autor. (LOGRO).

El mago de Oz

- Dorothy ha sido transportada lejos de su casa. (ESTADO).
- Dorothy recorre el trayecto que la separa del reino de Oz. (REALIZACIÓN).
- Dorothy encuentra al mago de Oz. (LOGRO).
- Dorothy regresa a su casa. (LOGRO).
- Dorothy está en su casa de nuevo. (ESTADO).

Central do Brasil

- Josue tiene a su madre. (ESTADO).
- La Madre de Josué muere. (LOGRO).
- Dora y Josué buscan al padre de Josué (ACTIVIDAD).
- Dora y Josué encuentran a Isaías y Moisés. (LOGRO).
- Josué tiene una nueva familia. (ESTADO).

La elección precisa de verbos

La elección precisa de verbos por parte del escritor, novelista o guionista, no es solo una cuestión de estilo; es una herramienta que le permite dar vida a su obra y generar el impacto deseado en la imaginación del lector. Consideremos la transformación que ocurre cuando hacemos uso de verbos específicos en vez de verbos genéricos que, por su sobreuso, tienden a pasar inadvertidos. Cuando escribimos «encender» en lugar de «prender» las luces, estamos dotando a una simple acción de un matiz que sugiere, quizás, un ambiente más íntimo, como el inicio de una velada importante o el instante preciso en que se revela una información crucial. Yo diría que las luces brillan más cuando se «encienden» (por lo luminoso de la palabra), que cuando se «prenden» (porque «prender» alude al componente mecánico del encendido»- La necesidad de elegir con precisión los verbos trasciende este ejemplo trivial. Cuando un personaje ya no simplemente «pone» un objeto en algún lugar, sino que lo «coloca» o «sitúa», la acción se inviste de un nuevo significado. No es lo mismo decir que alguien «puso el

libro en el centro de la mesa» que relatar cómo «situó el libro en el centro de la mesa». De repente, una acción corriente se llena de intencionalidad, y comienza a sugerir quizás la relevancia del libro o la meticulosidad del personaje. De igual manera, el acto de «tomar» algo se transforma cuando especificamos que un personaje «selecciona» o «agarra» un determinado objeto. Cuando decimos que alguien «toma un frasco de la repisa» en contraste con que «elige un frasco de entre los demás», esta segunda formulación nos lleva a pensar en la singularidad de ese frasco.

Incluso la forma en que un personaje percibe su entorno puede expresarse con mayor riqueza mediante la elección apropiada del verbo. «Ver» es una acción genérica, pero «observar» o «contemplar» alude a una experiencia más demorada y profunda. No es lo mismo decir que alguien «vio el cielo lleno de estrellas» que describir cómo «contempló el cielo estrellado», porque esta última expresión no solo narra una acción, sino que ofrece además un vistazo a la interioridad del personaje. La alusión al movimiento también se enriquece con verbos precisos. Es distinto «caminar por el parque» a «deambular sin rumbo por el parque». En el segundo caso, el verbo no solo informa sobre la actividad del personaje, sino cómo se siente el personaje mientras la realiza. Las acciones cotidianas, como por ejemplo comer, adquieren una dimensión nueva cuando sustituimos expresiones como «comer rápidamente» por «devorar».

En suma, la capacidad para seleccionar el verbo adecuado no es meramente decorativa; constituye una de las competencias fundamentales del escritor para evocar imágenes vívidas, emociones intensas y construir un mundo narrativo que resuene con el lector.

Como podrás haber notado, el secreto de la acción radica en los verbos. Y estos están presentes desde el inicio hasta el final de tu proyecto: en tu novela y, para el guionista, en la sinopsis, el argumento y el guion. Conviértete en un artesano de los verbos y tu obra te lo agradecerá.

CULTIVA LOS DETALLES

Cuando se nos pide idear las acciones de nuestro guion o novela, solemos pensar en los grandes acontecimientos: los eventos mayúsculos, las acciones espectaculares. Los manuales de escritura creativa refuerzan esa idea cuando nos hablan de puntos de giro, de clímax, de cambios visibles. Son, por supuesto, buenas ideas. Pero a veces dejan por fuera el hecho de que una obra narrativa de ficción es un bosque lleno de detalles significativos, no necesariamente un océano de cataclismos.

¿Por qué los detalles? Porque el detalle es el pequeño dinamo que mantiene la historia en movimiento. Porque es el detalle, además, el que usualmente permite que el personaje se revele. Y, finalmente, porque es el detalle el que, con su aparente insignificancia, hace verosímil la historia. En pocas palabras, el detalle es imprescindible; una pieza de ficción no puede vivir sin los detalles.

Si hacemos un paseo por el campo de los géneros cinematográficos, lo encontraremos sembrado de detalles. Comencemos por los géneros en los que los detalles importan obviamente más: el thriller, el policial, el film de crimen, en pocas palabras: Hitchcock. ¿Qué sería de **Marnie** sin el detalle de la aversión de la protagonista hacia el color rojo y hacia los caballos? ¿Qué sería de **Spellbound** sin las líneas que causan fobia al protagonista, el doctor Anthony Edwardes? ¿Cómo inculparían al protagonista que es un hombre inocente si no fuera por su vestimenta en **The Wrong Man**? Por supuesto, las películas de Hitchcock son solo un ejemplo; los filmes de crimen en general están plagados de detalles. Un ejemplo clásico es la película **M, el vampiro de Düsseldorf** (**M – Eine Stadt sucht einen Mörder**) de Fritz Lang (1931), en la que el silbido de una melodía («**En la**

gruta del rey de la montaña») conduce a la captura del criminal. Pero no solo se trata del cine de crimen; miremos el drama, y solo como un ejemplo entre las miríadas posibles: el detalle del anillo de matrimonio olvidado que desencadena el final de **Sexo, mentiras y video**. Y en la comedia: el detalle de las monedas que colecciona Owen, el personaje encarnado por Danny DeVito en **Bota a mamá del tren** del mismo DeVito (1988), y que muestra como ningún otro recurso el alma pura de este personaje tan peculiar. El inventario es extremadamente extenso como para intentarlo.

En la literatura, los detalles aparentemente menores pero cargados de significado suelen desencadenar giros dramáticos y profundas revelaciones sobre los personajes. En **Moby Dick** de Herman Melville, el reloj de bolsillo de Ahab no solo marca el tiempo, sino que, en un momento de desesperación, su contemplación lleva a Ahab a reafirmar su voto de venganza contra la ballena blanca y lo empuja a tomar decisiones que sellan su destino y el de su tripulación. En **El gran Gatsby** de F. Scott Fitzgerald, el destello del vestido verde de Daisy no sólo captura la atención de Gatsby, sino que actúa como un recordatorio tangible de todo lo que ha perdido y lo que aspira a recuperar, y lo motiva a revelar secretos que alteran el curso de la trama. La tarta de moras en **To Kill a Mockingbird** (*Matar a un ruiseñor***)** de Harper Lee (1962), se convierte en el detonante de una exploración más profunda de la bondad y la crueldad humanas por parte de Scout y Jem, y los lleva a cuestionar las normas de su comunidad y a tomar una postura activa en contra de la injusticia racial. Los espejos en **Drácula** de Bram Stoker, que no muestran el reflejo del conde, llevan a Jonathan Harker a la terrorífica conclusión de que su huésped no es humano, un descubrimiento que lo impulsa a escapar y a iniciar su lucha contra Drácula. En **La carta robada**, el cuento de Edgar Allan Poe, el detalle crucial es la ubicación descarada de la carta en la habitación. Este detalle, pasado por alto por los investigadores pero no por el detective Dupin, es clave para resolver el misterio.

El desafío de la escritura radica en trascender lo general para concentrarse en lo específico. La generalidad pertenece al ámbito de la abstracción y el pensamiento, mientras que la vida y la escritura

creativa residen en los detalles. Como solía decir el personaje de Cantinflas, «ahí está el detalle».

ENFÓCATE EN LAS REACCIONES

Se habla mucho de las acciones que deben ejecutar los personajes y poco de sus reacciones frente a los acontecimientos que los afectan. Sin embargo, al igual que las acciones impulsan el avance de la trama, las reacciones revelan quiénes son los personajes. En realidad, un personaje se define por su manera de reaccionar, por su estilo único de responder frente a los estímulos y, en particular, frente a las presiones y las amenazas. Observadas de cerca, cada acción proviene de una reacción y viceversa. Cuando un heraldo anuncia una noticia, lo hace porque previamente recibió la orden de transmitirla; su manera particular de entregar la noticia es su forma de reaccionar ante la orden. Y luego, claro, la particular forma de reaccionar de quien recibe la noticia del heraldo define al receptor de su mensaje. De este modo, cada acción es también una reacción y, recíprocamente, toda reacción es una acción. El binomio acción-reacción constituye una unidad inseparable en el drama. No es casual que el autor norteamericano Dwight Swain encuentre en la dinámica entre acción y reacción el núcleo esencial de las escenas, y de la progresión narrativa en general.

Uno de los privilegios del escritor es crear estímulos que generen reacciones. Este privilegio le permite, por ejemplo, detallar aspectos que enriquecen la caracterización de los personajes. ¿Deseas retratar a un personaje descuidado? Diseña una situación que le exija cuidado: un familiar que le confía una frágil pieza de cristal, un transeúnte que le pide sostener un objeto valioso, una colega que le solicita pasarle una taza de café. La finalidad del evento, que en el fondo siempre es arbitrario, es provocar una reacción en el personaje y con ello mostrar el rasgo que se desea resaltar. Este mecanismo, que el escritor puede emplear constantemente, resulta especialmente útil en la presentación de personajes.

Existen reacciones cruciales que dependen de las decisiones que toman los personajes en momentos clave. En tales instantes, el personaje suele enfrentarse a dilemas significativos y se ve forzado a sacrificar aspectos valiosos para preservar otros igualmente importantes. Conocemos mucho de un personaje por lo que sacrifica al tomar ese tipo de decisiones, y también, por supuesto, por lo que elige. ¿Qué hace Mark Rutland, el coprotagonista de **Marnie** en la película de Hitchcock, cuando descubre que Marnie lo está robando? No la denuncia, la protege. Esto revela quién es Mark y cuánto está dispuesto a hacer por la mujer que ama. ¿Qué hacen Maggie Cheung y Tony Leung, los enamorados en **In the Mood for Love** de Wong Kar-wai (2000), cuando sienten su atracción mutua? Huyen, la mayoría de las veces. Esto indica qué tipo de enamorados son. Las películas de la serie **Seis cuentos morales** de Éric Rohmer están repletas de personajes que se definen a través de sus sutiles reacciones. El mecanismo es universal. No te centres únicamente en las acciones de los personajes, sino diseña cuidadosamente las reacciones. No te limites a crear acciones; genera eventos que provoquen reacciones.

SOBRE LOS PERSONAJES PASIVOS

Algunos mentores de escritura creativa a menudo etiquetan como «pasivos» a aquellos personajes que consideran que «no funcionan». Sin embargo, el término «pasivo» y el concepto que implica este juicio se utiliza para abordar un problema más sutil y complejo. Veamos qué se esconde detrás de este término.

El primer paso en el análisis, sea cual sea, y especialmente en el análisis de guiones y novelas, implica preparar las herramientas analíticas adecuadas. Los conceptos que utiliza el analista son equivalentes a los bisturíes de un cirujano; nadie entra al quirófano sin la herramienta adecuada o sin el bisturí afilado. Se requiere un instrumental técnico que nos habilite para evaluar el objeto que estamos examinando, y sin este instrumental, es difícil emitir opiniones fundamentadas sobre lo que se está analizando. Es el rigor lo que distingue al verdadero analista del opinador ocasional. Dicho esto, volvamos al asunto del «personaje pasivo». Comencemos por el diccionario. ¿Qué significa que algo sea «pasivo»? El Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua ofrece dos acepciones para el término «pasivo» (entre otras que no son relevantes para este contexto):

> **Pasivo**
> 1. Se dice del sujeto que recibe la acción del agente, sin cooperar con ella.
> 2. Dicho de una persona: que deja obrar a los demás, sin hacer por sí cosa alguna.

Hay grandes personajes en la historia de la humanidad que son pasivos según la primera acepción. Uno de ellos es Jesús de Nazaret,

del Nuevo Testamento. Claramente, Jesús es *un sujeto que recibe la acción del agente, sin cooperar con ella*. Otro personaje pasivo según esta definición es Charles Serking, el alter ego de Bukovski que protagoniza la película **Cuentos de la locura corriente** de Marco Ferreri (1981). En esta película, por cierto, Serking - Bukovski recita el poema «*Style*» y hace mención de otro personaje pasivo: **Juana de Arco**, el personaje de la película homónima de Dreyer. Otro personaje pasivo inolvidable es **Candy**, la protagonista del filme del mismo nombre de Christian Marquand (1968). Candy es una muchacha exageradamente ingenua que atraviesa la película convertida en un objeto sexual que recibe la acción de cuanto hombre desea abusar de ella. Vemos, pues, que hay muchos personajes técnicamente pasivos que, sin embargo, parecen «funcionar» en sus historias.

La segunda acepción del DRAE llama pasivo a *aquel que deja obrar a los demás, sin hacer por sí cosa alguna*. Un gran personaje pasivo según esta acepción es el Horacio Oliveira de la novela **Rayuela** de Julio Cortázar, particularmente el Horacio Oliveira que aparece en el capítulo de la muerte de Rocamadour. David Locke (Jack Nicholson), el periodista de **Professione: reporter**, el filme de Michelangelo Antonioni (1975), es otro personaje «pasivo» según esta segunda acepción. Pareciera que, en general, los personajes de corte existencialista se ajustan bien a esta definición del término pasivo, ya que suelen *dejar obrar a los demás, sin hacer por sí cosa alguna*. Se trata de nuevo de personajes que sí parecen «funcionar», y que sin embargo son pasivos.

Entonces, ¿por qué los personajes, especialmente los protagonistas, no deben ser «pasivos» según el argumento mencionado al inicio? La respuesta estándar es: «porque el protagonista debe perseguir una meta y debe moverse en pos de ella». De acuerdo con la misma apreciación, un personaje activo «se mueve» y un personaje pasivo «no se mueve». Sin embargo, aquí entra la primera consideración importante: una cosa es el «movimiento» entendido como acción externa y otra cosa es la pasividad o la actividad entendidas en el marco de la noción, más general, de conflicto.

¿Cuánto «se mueve» Rick Blaine, el personaje de **Casablanca**? ¿Cuánto se mueve Hitler (Bruno Ganz), el personaje de **La Caída**? Y Otelo, el inmortal personaje de Shakespeare, ¿se mueve o es movido por otros? Lo que sucede es que el drama no se trata del movimiento en sí, sino de la dinámica que se establece entre lo que propicia un movimiento (y, con él, un cambio) y lo que se resiste a dicho movimiento. Es decir, se trata del conflicto.

Un personaje no es activo cuando «se mueve» o actúa visiblemente, sino cuando interviene en una dinámica que crea roce o enfrentamiento, acción y oposición. En ese sentido, un personaje que se resiste al movimiento puede ser tan activo como uno que se mueve. Hay personajes activos porque se mueven y hay personajes activos porque se resisten a moverse. Esta resistencia puede ser directa, como la que ejerce Pedro Bengoa, el minero que se niega a pronunciar una palabra en el filme **Tiempo de Revancha**, el filme de Adolfo Aristarain (1981), o puede ser indirecta, como la que ejerce la Juana de Arco del mencionado filme de Dreyer. Puede suceder también que un personaje no se resista cuando todo el mundo espera que se resista, como es el caso mencionado de Jesús de Nazaret o como ocurre con el protagonista de **Forrest Gump**. En suma, un personaje activo es aquel que participa proactiva o reactivamente en la acción, que actúa o se niega a actuar, que se ve involucrado en un conflicto o que se caracteriza por su negativa a involucrarse en determinado conflicto. Un personaje es activo cuando ocupa un lugar significativo en un conflicto.

Los personajes que no son activos en el sentido dramático podrían llamarse «inertes», a falta de un término mejor. Son personajes que se «mueven» o dejan de «moverse» llevados por la corriente de los acontecimientos: que no ofrecen resistencia, ni provocan roce como si fueran —usando una metáfora tomada del mundo de la física— una partícula sin masa y no obedecieran al principio de inercia, un postulado de la física que sostiene que todo cuerpo que tiene masa se resiste al cambio en su movimiento. Abusando de la metáfora, podríamos decir que el drama se alimenta de la primera Ley de Newton: así como los cuerpos tienden a permanecer en movimiento o en reposo y hacen resistencia si

alguna fuerza intenta obligarlos a cambiar de estado, también los personajes que tienen masa propia se niegan a moverse cuando se les empuja y se niegan a detenerse cuando se les quiere frenar. Los personajes sin masa, por el contrario, se mueven con la trama y se disuelven en la trama, y por tanto, no existen en sí mismos: fluctúan con los vaivenes de los acontecimientos y carecen de masa propia. Un personaje de este tipo es Linda, la protagonista de **Lovelace**, el filme de Rob Epstein (2013), sobre Linda Lovelace, la luminaria del cine pornográfico clásico norteamericano.

En conclusión, no existen personajes «activos» porque estén bien estructurados y personajes «pasivos» porque estén mal estructurados: lo que garantiza la existencia dramática del personaje es su «masa» dramática, es decir, el hecho de que manifieste independencia de los acontecimientos que lo rodean, que no se subordine a la trama hasta borrarse. Un personaje (dramáticamente) activo es aquel que participa en el conflicto, bien porque genera conflicto con sus acciones (podríamos llamarlo «proactivo»), o bien porque mantiene el conflicto con su negativa (podríamos llamarlo «reactivo»). Los malos personajes no son los pasivos, sino los que no tienen masa porque se confunden con la trama, los inexistentes. La pasividad humana, la resistencia pasiva, cuando se dramatizan acertadamente, pueden ser la fuente de historias inolvidables.

MÁS SOBRE OPOSICIONES Y CONTRASTES

Lo esencial de una historia radica en las oposiciones y los contrastes, como lo hemos dicho varias veces. Ese es el secreto de la escritura, que a su vez es el secreto del lenguaje. Si pensamos en un personaje bueno, inmediatamente nos viene a la mente el personaje malo que le hará la vida imposible. No hay Dios sin un satanás de algún tipo, ni cosmogonía que no contraste lo vacío con lo lleno, lo de arriba con lo de abajo, lo húmedo con lo seco, y así sucesivamente. Desde que existe, el ser humano ha hablado de lo mismo, en medio de las oposiciones. Y eso es lo que hacemos con las novelas, los cuentos y los guiones: encontrar oposiciones, determinar contrastes y oposiciones, explorar entre esto y aquello. Nada es absoluto, todo es relativo a aquello que no es.

En la creación de historias todo es contraste y oposición. ¿Qué es el mundo de la historia? Un espacio en el que se oponen la opulencia y la miseria, la justicia y la injusticia, lo humano y lo divino; en fin, un espacio de contrastes. ¿Qué es la meta? Algo que tiene un valor que las otras cosas no tienen. ¿Qué son los personajes? Entes o seres que son de una manera y no de otra, y que actúan guiados por unos valores y rechazan valores contrarios. A pesar de que muchas veces, guiados por nuestros valores, pensamos las cosas unidimensionalmente, la verdad es que un escritor debe acostumbrarse a pensar en contrastes. Y entre esos contrastes, la escogencia del rasgo crucial del personaje principal de la historia que queremos contar es vital, porque de ella depende el tema moral que deseamos explorar. Y también depende la intensidad y el alcance de nuestra exploración temática. Veamos algunos contrastes posibles entre dos polos distantes: el amor y el odio.

Entre el amor y el odio

Digamos, por ejemplo, que queremos escribir una historia que explore el asunto del amor al prójimo. Y supongamos que nuestro personaje principal se llama Adalgisa, y que el móvil de Adalgisa en la historia es, precisamente, el amor al prójimo. Un razonamiento, quizás obvio, nos llevaría a pensar que el contraste natural del amor al prójimo y, por tanto, la única elección posible, consiste en seleccionar como contraste el odio hacia el prójimo. Lo que esto quiere decir es que, en nuestra historia, Adalgisa se debatiría entre amar al prójimo y odiarlo. Por supuesto que esta no es la única opción, porque entre los extremos del amor y del odio hay un continuo de posibilidades, como se muestra en este gráfico cuyos términos he escogido al azar entre muchas posibilidades:

Supongamos, sin embargo, que la motivación de Adalgisa es el amor al prójimo y que esta motivación se verá contrastada en la historia por la aparición de una motivación de odio hacia el prójimo. Podríamos imaginar, por ejemplo, a una Adalgisa que es una diva de la ópera, o quizás estrella pop, y que el amor de esta joven mujer por el prójimo es inconmensurable. Supongamos que en esta historia Adalgisa es traicionada, por primera vez, por un público que la ha adorado desde que era una niña y que, también por primera vez, la joven estrella es atrapada por la ponzoña del odio. Supongamos que ese odio va poco a poco tomando la forma concreta de una espantosa venganza hacia uno de sus admiradores... Y que Adalgisa comienza a debatirse entre el amor y el odio hacia el prójimo… y que por ahí va la historia… Como se ve, una historia un tanto extrema (como extrema es la distancia entre el amor y el odio), de una dama particularmente intensa, propia, quizás, de un drama que explore la psiquis enfermiza de una diva, o adecuada para una sátira sobre la histeria de ciertas estrellas.

Entre el amor y el resentimiento

Pero podemos cambiar hacia otra polaridad, ahora entre el amor al prójimo y el resentimiento hacia el prójimo. Adalgisa podría más bien

ser una niña de quince años que ama a cinco de sus compañeras de curso, con quienes comparte penas y glorias cotidianas desde que estudiaba preescolar hasta el punto que junto con ellas conforma un grupo de compinches auto-bautizadas «Las Cuaimas». Y sucede que un equívoco o una traición hieren de tal manera a Adalgisa que la jovencita se resiente con una de sus amigas, llamémosla Nefertiti. La historia, que probablemente involucra un galán que cursa el último año de bachillerato y cuya meta externa pudiera consistir en salir, o en bailar, o en acostarse con el galán, conduce a Adalgisa al dilema entre perdonar a Nefertiti o seguir resentida hacia ella. Y por ahí va la historia, menos extrema que la anterior, quizás un drama juvenil, o el capítulo de un seriado de un canal para adolescentes. Ahora tendríamos como ilustración:

Entre el amor y la intolerancia

En otro caso, Adalgisa podría ser una feminista que lidera un grupo de mujeres que asiste a los hijos de los desplazados de un cruento conflicto bélico. Por azares del destino, Adalgisa se ve obligada a incorporar al grupo a una mujer tan solidaria como ella, pero sumisa a su marido y militante de un catolicismo integrista que le resulta intolerable. La historia gira en torno a la relación entre estas dos mujeres unidas forzosamente por una causa común: el rescate de un niño o la defensa de un desplazado que ha sido injustamente incriminado. El resultado es un drama personal con tinte social que explora la tensión entre el amor y la intolerancia, apto para ser desarrollado como novela o capítulo de teleserie. La ilustración sería:

Entre el amor y la indiferencia

Adalgisa podría ser ahora la veterana militante de una organización que aboga por los derechos humanos y que ha entregado su vida a la defensa de causas que considera justas. Hastiada de ver cómo los gobiernos de turno, apenas llegan al poder, traicionan sus ideales frente a las masas depauperadas y no se interesan en proteger sus derechos, ha comenzado a ver con indiferencia las gestas políticas que hasta hace poco emprendía. Ha llegado la hora de que Adalgisa se ocupe de sí misma, y este drama o comedia romántica —según el gusto del escritor — pone en su camino al hombre de su vida, un magnate para quien la preocupación por los derechos humanos comienza y termina con la compra de un boleto de beneficencia en medio del tráfico capitalino. Y es entonces, cuando la conservación o la lucha por ese amor ponen a Adalgisa en la disyuntiva entre intervenir una vez más en defensa del prójimo (por ejemplo, ante el injusto desalojo de una fábrica de niñas costureras), o aferrarse a la indiferencia y aceptar el cambio de vida que le ofrece el hombre a quien ama. Un drama convencional entre el amor y la indiferencia, material quizás para una película de serie B, con tonos de novela rosa. La representación es:

Entre el amor y el hastío

Hagamos de Adalgisa, esta vez, la ama de casa que comparte su vida con un hombre viudo, bastante mayor que ella, y de cuyo primer matrimonio nació un muchacho aquejado de un difícil trastorno obsesivo, cuyas secuelas no han mellado el amor y la tolerancia de Adalgisa. Y supongamos que el súbito descubrimiento de una infidelidad coloca a Adalgisa en la disyuntiva de rendirse al hastío que ha acumulado o recomponer su matrimonio: otro drama rosa, menos ventilado que el primero, quizás la historia secundaria de una telenovela. Lo ilustramos:

Entre el amor y el aburrimiento

Podemos convertir ahora a Adalgisa en una miss retirada y sin hijos, que ha repartido besos a los niños pobres a lo largo y ancho del mundo. De tanto repetir esta práctica, ha llegado a tomarles verdadero cariño a los infantes desvalidos. Digamos que Adalgisa cumple 40 años —20 de ellos como imagen de la organización «Niños del Mundo»— y que alguna peripecia concomitante con la celebración viene a develar la inconfesable verdad: está mortalmente aburrida. Hagamos que Adalgisa persiga una meta que le permita divertirse como nunca, al precio de abandonar su último proyecto humanitario y, con este, a una niña que, sin ella saberlo, la ha asumido en su fuero interno como a una madre. Permitamos que Adalgisa se debata entre recuperar el amor por el prójimo o abandonarlo por aburrimiento. Quizás una comedia ligera, llena de peripecias y momentos de ternura fácil. Lo ilustramos con el siguiente gráfico:

Entre el amor y el desencanto

Por último, recorramos la polaridad menos extensa, aquella que va desde el amor por el prójimo al desencanto, en manos de una Adalgisa, ama de casa o maestra, sacrificada por sus hijos o por sus alumnos, y quien tiene que remontar una decepción, porque su hijo se involucra en el tráfico de drogas y la traiciona, o porque sus alumnos son unos intemperantes, la acusan con la directora del colegio y terminan arruinando su carrera. Esta Adalgisa, en lo que de nuevo sería un drama personal, tendrá que optar por recuperar el amor hacia el

prójimo, o renunciar a este amor y dejarse arrastrar por el desencanto: o recupera a su hijo, o a sus alumnos, o se pierde en la senda de la soledad… Otro drama personal con tintes de melodrama.

El análisis que acabamos de realizar nos permite apreciar la riqueza que pueden tener las variaciones de un mismo tema, simplemente explorando los contrastes posibles. Estos contrastes también ilustran el recorrido temático y emocional que existe entre dos polos opuestos. Además, nos permiten reflexionar sobre las emociones que manejamos en nuestra obra. Por ejemplo, ¿cuántas emociones posibles hay entre el amor y el odio? ¿Por cuáles emociones debe transitar un personaje que ama intensamente y que termina enfrascado en el odio? Las posibilidades que ofrecen las oposiciones y los contrastes son incontables. Por supuesto, no somos conscientes de todas estas posibilidades cuando concebimos una historia, pero si hacemos las preguntas adecuadas, las oposiciones y los contrastes, al surgir, nos brindan nuevas perspectivas sobre la historia. Pon en práctica este ejercicio con la obra que estás escribiendo.

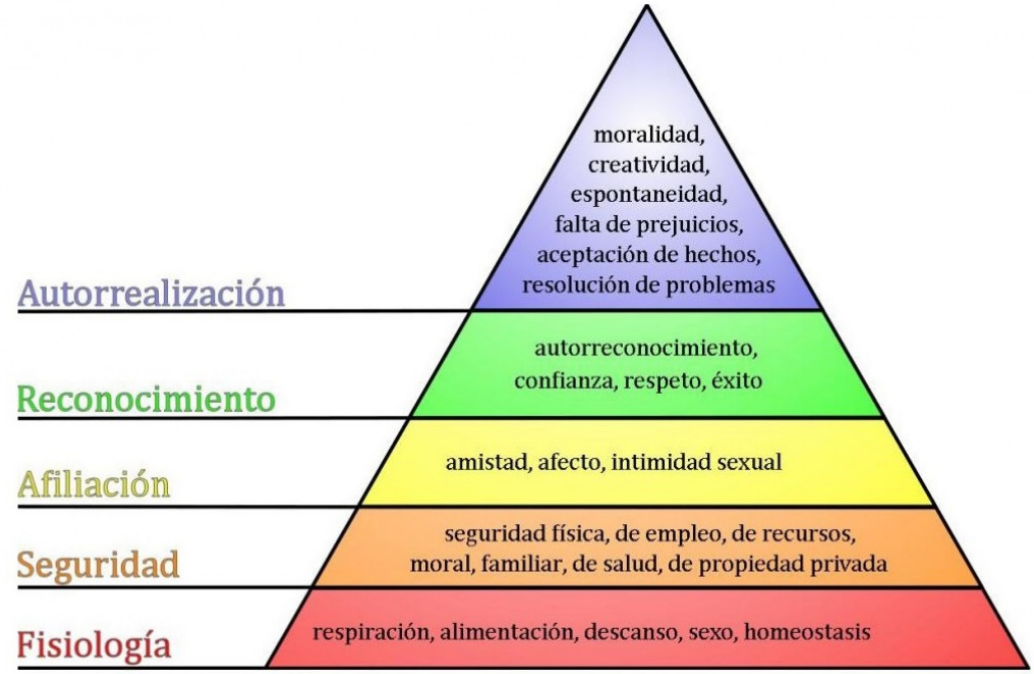
APLICANDO LA NOCIÓN DE NECESIDAD

Todo lo que nos interesa de una historia cabe en la «pirámide de Maslow», el conocido esquema que jerarquiza las necesidades humanas. Y esto se debe a que, precisamente, todo lo que nos interesa como seres humanos está contemplado en este modelo debido al psicólogo norteamericano de quien ya hablamos en una oportunidad. Y eso, porque nosotros los seres humanos solo nos ocupamos de lo que proviene de nuestras necesidades y lo demás nos es ajeno.

Para encuadrar la escritura de guiones y novelas en el marco de lo que interesa a los seres humanos, en cualquier cultura, de cualquier época y en cualquier lugar del planeta, vale la pena pasearse por el conocido modelo diseñado por Maslow. Un breve vistazo al modelo nos permite recordar que Maslow creó una jerarquía de las necesidades humanas que va desde las necesidades básicas, situadas en la base de la pirámide, hasta las necesidades más complejas, ubicadas en el vértice superior. Las cinco categorías comprendidas en el modelo son:

- Necesidades fisiológicas.
- Necesidades relacionadas con la seguridad.
- Necesidades de afiliación.
- Necesidades de reconocimiento.
- Necesidades relacionadas con la autorrealización.

O en orden inverso, tal como aparecen en la famosa pirámide de Maslow:



Estas son algunas preguntas muy útiles para un escritor que uno puede formularse cuando utiliza el modelo de Maslow.

Necesidades imperantes en el mundo de la historia

¿Cuáles son las necesidades que más importan en el mundo de tu historia? Tal como muestra el modelo de Maslow, el escritor tiene ante sí un amplio espectro de posibilidades que van desde las necesidades humanas básicas, como las alimenticias y las sexuales (las películas pornográficas explotan las necesidades de este último tipo), hasta las necesidades complejas (por ejemplo, las necesidades de orden estético, exploradas en muchas oportunidades por el cine de arte). ¿Está claro de cuáles necesidades humanas quieres hablar? ¿Tienes claro cómo representarías dichas necesidades? No se trata de llenar casillas, sino de que conectes lo que escribes con las necesidades reales que tenemos todos. Si no logras ubicar tu contenido en ninguna parte, no es que aquello de lo que quieres hablar no existe, es que probablemente no le importa a nadie.

Las necesidades de los personajes

¿De qué tipo son las necesidades que impulsan a los personajes en tu historia? ¿Cuáles son las necesidades de tu personaje principal? ¿Cuáles son las necesidades del protagonista? ¿Y las del resto de los personajes? También aquí el modelo de Maslow muestra un amplio espectro de posibilidades. ¿Dónde se ubican en el modelo las necesidades del personaje? ¿Son necesidades en el ámbito de la seguridad, como en el drama social o en el thriller, o son necesidades que apuntan al reconocimiento personal, como en el drama y en muchas comedias? ¿Resulta claro cómo y por qué tu protagonista requerirá ocuparse de esas necesidades y no de otras? Es improbable que alguien que no tenga cómo comer se ocupe de satisfacer necesidades existenciales: en un paraje ártico un trozo de carne y un Picasso no pueden competir.

Las necesidades y la verosimilitud

Considerar las necesidades conduce a evaluar la verosimilitud del guion o de la novela, porque todas las necesidades humanas no tienen la misma prioridad para cada uno de nosotros. Más aún, un aspecto importante de lo que nos diferencia como seres humanos es la distinta prioridad que le damos a las necesidades. Lo mismo sucede con los personajes: cada personaje prioriza sus necesidades de acuerdo con su individualidad: hay personajes que son capaces de morir de hambre por la justicia y personajes que son capaces de venderse por unos centavos. Tenemos que respetar las prioridades establecidas en cada historia y con cada personaje porque, cuando uno traiciona las prioridades, el lector o el espectador se siente engañado.

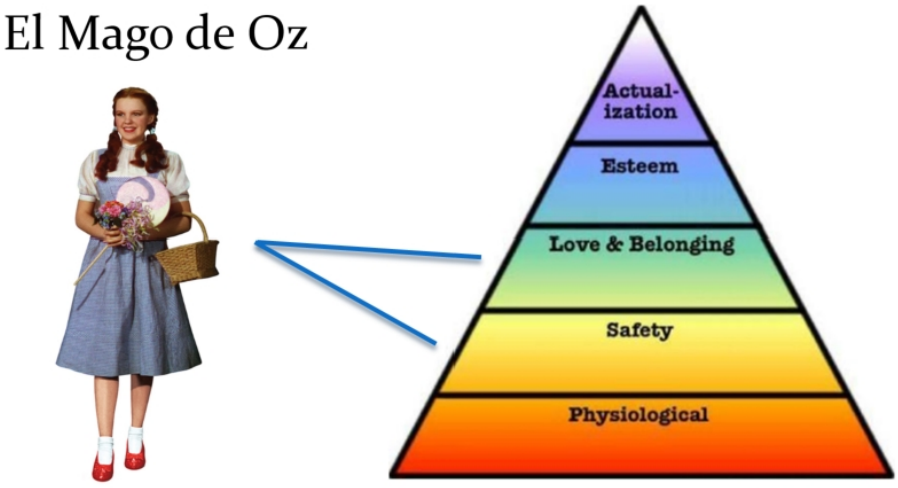
Las necesidades y el problema interno del personaje principal

Hemos visto que en la génesis del rasgo crucial el personaje principal estaba una necesidad insatisfecha. Tal como lo hemos comentado. Por ejemplo, en **Central do Brasil**, el abandono de Dora por parte de su padre en su infancia, cuando ella necesitaba su

protección, moldea su carácter en una mujer cuya rabia se ha enquistado y se manifiesta en una actitud egoísta. Esta perturbación induce una modificación en el personaje, y lo lleva a adoptar comportamientos dirigidos, ya sea consciente o inconscientemente, a satisfacer esa necesidad alterada. Este cambio resulta en el desarrollo de un rasgo distintivo, conocido como su «rasgo crucial». Como vemos, en la génesis del personaje principal también se encuentran las necesidades-

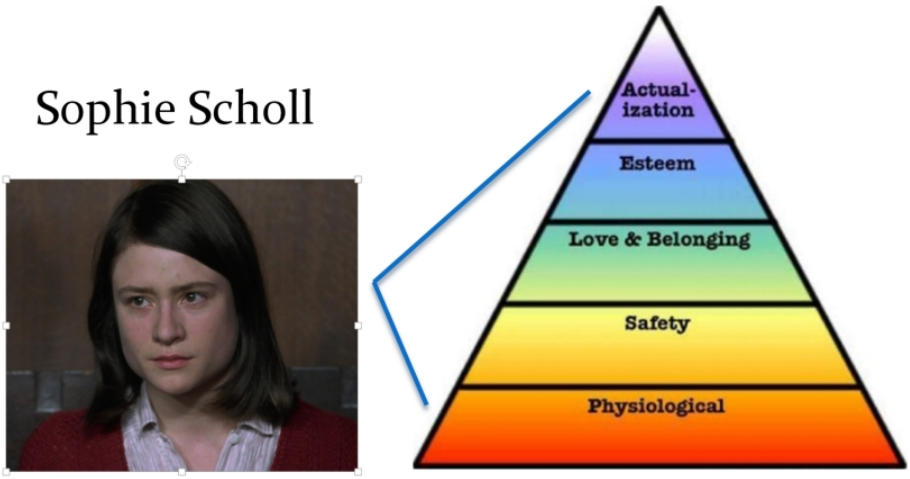
Las necesidades y el dilema del personaje principal

Todo dilema es un dilema entre necesidades, en general, de tipos diferentes y a veces del mismo tipo. La comprensión de las necesidades nos permite discriminar entre las necesidades insatisfechas del personaje que activan las pulsiones que constituyen el rasgo crucial, y las necesidades que provienen de las circunstancias a las que el personaje principal es sometido en la historia. Por ejemplo, podemos representar el dilema del personaje de Dorothy en el **Mago de Oz**, cuando se debate entre regresar a casa en busca de seguridad y alejarse de casa, en busca de amor y comprensión, mediante el esquema:



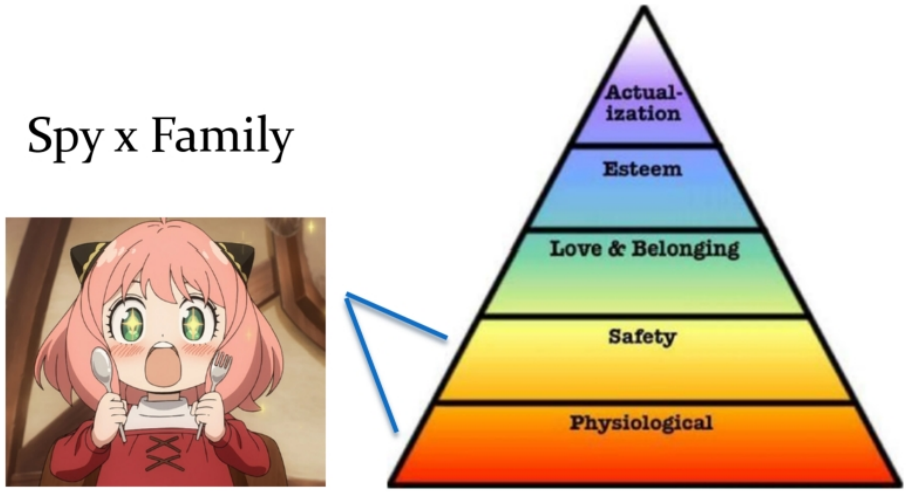
Dorothy en **El Mago de Oz**

Otros debate colocan a los personajes en dilemas entre distintas necesidades, por ejemplo Sophie Scholl en **Sophie Scholl. Los últimos días** de Marc Rothemund (2005), cuyo dilema es entre necesidades situadas entre los extremos de la pirámide:



Sophie Scholl en **Sophie Scholl. Los últimos días**

La película **Spy × Family**, dirigida por Takashi Katagiri (2024) y basada en el manga de Tatsuya Endō, presenta un dilema entre las necesidades fisiológicas y las necesidades de seguridad. En tono cómico, la niña huérfana Anya se debate entre librarse de la muerte y la necesidad de defecar.



Anya en **Spy x Family**

Necesidades y evolución narrativa

También una escala como la que proporciona la pirámide de Maslow permite describir la evolución interna de los personajes en términos de la jerarquía de las necesidades humanas. Veámoslo mediante dos ejemplos:

En **Slumdog Millionaire** de Danny Boyle (2008), Jamal Malik es un joven huérfano de los barrios bajos de Mumbai que participa en la versión india del programa de televisión «¿Quién quiere ser millonario?». A través de flashbacks, se muestra cómo las experiencias de su vida le proporcionaron, por casualidad, las respuestas a las preguntas del concurso. Esta es su evolución descrita en términos de necesidades.

1. Necesidades Fisiológicas: Al comienzo de la película, Jamal y su hermano Salim son niños que viven en la pobreza extrema, enfrentan diariamente la lucha por encontrar comida y agua, así como un lugar seguro donde dormir porque quedaron huérfanos debido a la violencia comunal.

2. Seguridad: A medida que los hermanos crecen, buscan seguridad en un ambiente que es hostil y está lleno de criminales y en el que abunda la corrupción. Jamal y Salim toman caminos diferentes en busca de esta seguridad. Salim se une a una banda de gángsters para garantizar su protección y estabilidad económica.

3. Amor y Pertenencia: A lo largo de la película, la motivación principal de Jamal para participar en el concurso es reencontrarse con Latika, el amor de su vida, que ha sido separada de él varias veces. Su deseo de pertenencia y conexión emocional lo impulsa más que el dinero del premio.

4. Estima: Cuando el concurso avanza, Jamal gana el respeto y la estima no solo de la audiencia y los espectadores del programa, sino también se gana a sí mismo una nueva identidad lejos de ser solo un *slumdog* (perro de los barrios

bajos). Este cambio en la percepción pública y en su autoestima es notable especialmente durante y después del concurso. **5. Autorrealización** Finalmente, en la cúspide de la pirámide, Jamal busca y alcanza la autorrealización. Su participación en el concurso se convierte en un medio para contar su historia, enfrentar su pasado, y afirmar su identidad.

El Ángel Exterminador es una película que proporciona un rico terreno para explorar la pirámide de Maslow a través de su intrigante premisa en la que un grupo de burgueses queda inexplicablemente atrapado en el salón de una casa después de una cena. A medida que la situación se prolonga, las necesidades y comportamientos de los personajes revelan una regresión desde las necesidades más elevadas hacia las más básicas en la pirámide de Maslow.

1. Necesidades fisiológicas y de autorrealización: Al principio de la película, los invitados disfrutan de una cena lujosa y satisfacen su necesidad de alimento en un contexto lujoso, en el que hacen gala de cómo satisfacen sus sofisticadas necesidades de autorrealización. Sin embargo, cuando quedan atrapados y los días pasan, la comida y el agua se agotan, y eso lleva a los personajes a enfrentar la necesidad crítica de sustento básico. La lucha por la comida y el agua se convierte en un tema central, y muestra cómo la privación afecta su comportamiento y decisiones.

2. Necesidad de seguridad: A medida que los invitados comienzan a darse cuenta de que están atrapados, el miedo y la ansiedad se apoderan de ellos. La necesidad de un ambiente seguro y predecible se ve drásticamente insatisfecha, lo que los lleva a un comportamiento cada vez más errático y desesperado. La falta de un escape seguro y la incertidumbre sobre su situación erosionan la estabilidad psicológica de los personajes.

3. Necesidades de amor y pertenencia: Aunque inicialmente hay un intento de mantener un semblante de civilidad y conexiones sociales, las tensiones rápidamente escalan, y las alianzas y amistades se deterioran. El colapso de las normas sociales subraya cómo la necesidad de apoyo emocional y pertenencia se vuelve más crítica y evidente, y cómo su ausencia conduce a un mayor aislamiento y conflicto entre los personajes.

4. Necesidad de estima: A medida que la situación se degrada, la necesidad de respeto y estima también se ve comprometida. Los personajes comienzan a actuar de maneras que desafían su propia imagen de sí mismos y sus normas sociales. A partir de cierto punto, los personajes muestran actitudes de desesperación, se tornan agresivos y en algunos casos, de barbarie.

5. Autorrealización: En el contexto extremo de **El Ángel Exterminador**, la autorrealización se convierte en un lujo inalcanzable. La lucha por las necesidades más básicas eclipsa cualquier aspiración hacia el crecimiento personal o la realización de potenciales más elevados.

He aquí, pues, dos ejemplos que hablan de la superación y de la degradación, en términos de necesidades humanas

Necesidades y géneros literarios o cinematográficos

Las necesidades también nos ayudan a caracterizar los géneros literarios o cinematográficos. Los géneros explotan necesidades de diferente tipo, y dilemas entre necesidades de diferente naturaleza. Por ejemplo, el cine de horror, de acción, el cine negro y de desastres, que recurren al problema de la supervivencia humana, apuntan, claramente, a las necesidades fisiológicas (también la pornografía); el policial y el thriller suelen recurrir a las necesidades de seguridad; el drama social a las necesidades sociales; el drama personal a las necesidades de reconocimiento y de auto-realización.

Las necesidades del espectador

La razón por la cual consumimos historias es porque ellas se conectan con nuestras propias necesidades: de hecho, producir y consumir historias es una de nuestras necesidades. Podemos preguntarnos: ¿Está claro por qué el espectador o el lector necesitará consumir nuestra historia? ¿Cuáles necesidades verá satisfechas con la historia? ¿La necesidad de entretenerse? ¿La necesidad de vengarse de otras personas de manera vicaria? Y con relación a los personajes: ¿Logrará el espectador conectar las necesidades del personaje principal con sus propias necesidades?

Las últimas preguntas referidas a las necesidades del espectador son importantes, porque se relacionan con el contrato implícito que un guionista le propone a los futuros espectadores. Por ejemplo, puede ser que el personaje principal de tu historia tenga problemas de auto-realización y luche por una meta como la de «ser reconocido por la sociedad que lo rodea». Y puede ser que el espectador al que estás apuntando, mediante el género que escogiste o el perfil de la plataforma a la que ofreces tu futuro seriado está movido por necesidades de otra índole, por ejemplo, la necesidad de poner en movimiento sus impulsos agresivos y que disfrute mucho más siendo espectador de luchas o de matanzas.

El trámite del escritor con el público es, en último análisis, una negociación de necesidades. El modelo de Maslow es un poderoso modelo de uso múltiple. Agrégalo a tu caja de herramientas. Al final, lo que tendrás que negociar dentro y fuera de tu historia son necesidades humanas.

ESCRIBIENDO SERIES EXITOSAS RECICLANDO CONOCIMIENTOS SOBRE TELENOVELAS

¿Qué ha cambiado y qué ha permanecido en el tránsito que va de una telenovela como Yo soy Betty la fea, de Fernando Gaitán, a una serie como Love de Judd Apatow, creada por Paul Rust y Lesley Arfin, producida por Netflix (2016) ? ¿Cómo funcionan cada uno de estos dos géneros? Estas son algunas ideas que te ayudarán a reciclar tus conocimientos sobre la telenovela.

Sentimientos y emociones

Las telenovelas y las series románticas son géneros sentimentales que trabajan con las emociones. Sin embargo, las telenovelas se enfocan más en las emociones, mientras que las series románticas suelen dar más importancia a los sentimientos. Recordemos que las emociones son estados que, aunque intensos, son siempre transitorios, mientras que los sentimientos son estados de larga duración. Un escritor de telenovelas crea escenas de alto contenido emocional: ira, asco, alegría irrefrenable; **María la del Barrio** creada por Inés Rodena (1995), es un buen ejemplo de una telenovela que agota ese registro. Una serie romántica como **Love**, se detiene más en la evolución sentimental. El escritor de telenovelas puede ampliar su experiencia al dramatizar la creación y consolidación de un sentimiento (como el amor) en lugar de darlo por sentado. No solo importa el flechazo del amor y sus desórdenes repentinos, sino también la lenta transformación del sentimiento que contribuye a la evolución de los personajes.

Pureza esencial y pureza porosa

El denominador común de casi todas las historias de amor es el supuesto de que el amor nos dignifica y nos hace mejores. En la telenovela, este ideal se traduce en la pureza amorosa, que suele ir acompañada de la pureza de espíritu (e incluso de carne y espíritu). Las heroínas de telenovela son, en la mayoría de los casos, vírgenes, mientras que los protagonistas masculinos son hombres puros y buenos que encuentran la redención gracias a la luz que irradia la protagonista. La pureza en las telenovelas funciona como un motor que se pone en marcha desde el centro de la protagonista y que termina abarcando el ámbito completo de la historia.

Podemos actualizar la noción de pureza blindada de la telenovela y familiarizarnos con la pureza porosa que reina en las series románticas. La pureza porosa no es una virtud integral del personaje, sino más bien una pureza en construcción: puro es aquel que lucha por serlo, sin más. En las series románticas, no se trata de comprar la pureza en el mercado de los personajes seleccionados por el destino, sino de construir personajes que luchan con coraje para construir la pureza que proviene de la depuración de la propia inmundicia.

Una cosa es la pureza absoluta de María Elena en **El Derecho de Nacer** de Félix B. Caignet, y otra la pureza en construcción de Marianne y Connell en **Normal People** de Lenny Abrahamson; Hettie Macdonald. Podemos dejar de erigir la pureza como un atributo predestinado y empezar a construir personajes que luchan valientemente por alcanzar una pureza que surge de superar sus propios defectos.

Del auge y la caída, al sube y baja

La figura predilecta de la telenovela es el agravio: corazones ingenuos que son víctimas de un ultraje provocado por la mezcla de la mala intención y el malentendido. Podemos cambiar esta perspectiva y hacer que nuestros personajes se mantengan en el sube y baja de la injuria cotidiana, en lugar de encaramarse en la montaña rusa del agravio. Se trata de escribir historias en las que en cada capítulo o en cada temporada los personajes saben cómo levantarse cada vez que se caen y sacudirse el polvo. Hasta el

siguiente agravio y la siguiente reinvención, un escalón más arriba. O más abajo.

De los héroes a los antihéroes

Los protagonistas de las telenovelas, como en **Rubí** de Yolanda Vargas Dulché (2004), están hechos del material de los héroes, son personajes que mantienen un halo de ganadores incluso en la derrota. Podemos invertir esta fórmula y transformar a nuestros protagonistas en antihéroes, es decir, personajes con esencia de perdedores incluso cuando triunfan, como en **Breaking Bad.**

De los malos y los buenos, a los buenos malos y los malos buenos

Los protagonistas de las telenovelas están rodeados de personajes secundarios que, con matices, suelen repartirse en dos polos: los amigos de los protagonistas y los enemigos de los protagonistas, los buenos y los malos, como en Pasión de Gavilanes de Julio Jiménez. Hay a veces personajes que se sitúan en la mitad de los extremos (y que se destacan precisamente porque hay extremos). Pero podemos escribir personajes secundarios que sean buenos y malos a la vez o, mejor dicho, que no sean ni buenos ni malos, como en **Game of Thrones** de George R.R porque, en definitiva, en una historia, y sobre todo en una historia de amor, todos pueden estar equivocados.

De situaciones a procesos

Un escritor de telenovela es un maestro de las situaciones. Las buenas situaciones dramáticas son los hitos que marcan un buen mapa de ruta de telenovela. Uno puede imaginarse la escaleta ideal de una telenovela como un rosario de cuentas en el que cada situación es un abalorio que debe ser aprovechado al máximo hasta que el escritor pasa a explotar la siguiente situación. Pero para escribir series podemos cambiar la perspectiva y hacer énfasis en el proceso, es decir, el hilo que ensarta los abalorios del rosario. De lo que se trata entonces es de escribir de manera que el público no solo se mantenga interesado en la situación (o a la espera de la próxima situación), sino que permanezca enganchado a la serie en

desarrollo porque necesita experimentar los procesos que están viviendo los personajes. **La Reina del Sur**, según la novela de Arturo Pérez-Reverte, se centra en situaciones dramáticas, mientras que **The Crown** de Peter Morgan y otros autores (2016), se enfoca en el proceso.

De la alimentación de la «culebra» a la creación del fantasma

Los escritores clásicos de telenovelas «rosa» eran grandes encantadores de serpientes: no solo porque sabían cómo mantener las «culebras» vivas por largo tiempo, sino porque les proporcionaban a sus ofidios los nutrientes que proporcionan los antecedentes de la historia. Los antecedentes de una telenovela clásica se consagran a la prehistoria de una relación: una madeja de hilos que se enredaron en el pasado y que el escritor se dedicará a desenredar en el transcurso de la telenovela. Mientras más enredo, más tela que cortar y más alimento para la «culebra». Las series románticas, al contrario, pueden darse el lujo de ser minimalistas: el pasado no es un enredo, es una pesadilla que el personaje carga a cuestas. Puedes dedicar toda tu experticia de diseñador de enredos a la gestación, ya no de las «culebras» que anudaron el pasado de tus personajes, sino de las serpientes que envenenan su alma. Deja atrás aquel pasado enmarañado que caracterizaba **Cuna de Lobos** de Carlos Olmos e instálate en la presencia del pasado en el presente, como la que exhibe **Haunting of Hill House** de Mike Flanagan (2018).

De las grandes revelaciones a los pequeños descubrimientos

Los escritores de telenovela son expertos en secretos y revelaciones y, por eso, también maestros del *storytelling*. La telenovela clásica se apoya en gran medida en el poliedro de un pasado que tiene mil aristas ocultas y que se irá revelando para sobresaltar a los personajes y sorprender al público. Pero cuando escribes una serie, puedes apostar a los pequeños descubrimientos personales, a esos terremotos íntimos que, no por minúsculos, dejan de ser devastadores. Se trata de que cambies de perspectiva: usa tu

conocimiento del *storytelling* para ocultar y revelar esas pequeñas cosas que constituyen grandes acontecimientos internos para tus personajes. Cambia de escenario: los grandes momentos no solo pueden provocar el espectáculo del llanto ante el amado que abandona, también pueden humedecer los ojos de lágrimas contenidas frente al espejo.

De los grandes impedimentos a las falencias

El buen melodrama amoroso está lleno de grandes obstáculos: cuanto más visibles e insalvables sean esos obstáculos entre los amantes, mejor. El escritor de telenovelas está entrenado para diseñar grandes «imposibles»: la discriminación, la enfermedad, el temor al incesto son parte de su arsenal. Pero al escribir una serie, puedes situar los cataclismos en el interior de los personajes, habituarte a trabajar con esas enormes brechas que son las falencias íntimas. Recuerda que no hay peor enemigo que uno mismo en la lucha por los sueños. Utiliza al perdedor que todos llevamos dentro para mostrar cómo son los obstáculos —pequeños y a la vez enormes— que pueden enfrentar los personajes. Archiva las enseñanzas de **El derecho de nacer** y actualízate estudiando **BoJack Horseman** de Raphael Bob-Waksberg (2020).

Del amor a la autoestima

Finalmente, los grandes protagonistas de telenovelas luchan por el amor y son reivindicados por el amor, aunque en el camino pueden perder y recuperar la estima de sí mismos. Los protagonistas de las series pueden luchar por el amor, perderlo o ganarlo, pero siempre están en una lucha por su propia estima. Cambia de enfoque aquí también. Escribe una historia de amor. La historia de un personaje que lucha —y a veces consigue, muchas veces fracasa — por amarse a sí mismo.

LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES CON PROFUNDIDAD PSICOLÓGICA

No existe la «psicología» de los personajes o propiamente la «psique» de un personaje. Los personajes no son personas y, por tanto, no poseen un aparato psíquico. Lo que el escritor construye no es una realidad alternativa a la que vivimos, sino un efecto narrativo que busca conmover a los lectores o espectadores. Sin embargo, solemos elaborar la «psicología» del personaje y lo hacemos de diferentes maneras.

Desde que el escritor húngaro-estadounidense Lajos Egri formuló en su libro **El arte de la escritura dramática** la idea de la «esqueleto estructural» del personaje (*bone structure*), todos nos hemos dedicado a diseñar el personaje en lo que el autor llama su «dimensión psicológica»: su temperamento, su coeficiente intelectual, sus fobias, sus anhelos, etc. Lo «psicológico» suele ser también un aspecto de la caracterización, ya sea porque se expresa en los diálogos de los personajes o porque las acciones y decisiones de éstos suelen ser pensadas como procedentes de una instancia psíquica del personaje. Aunque los personajes no tengan una psique, es útil y funcional construirles un «aparato psíquico».

Observación del comportamiento vs. diagnósticos explícitos

Los espectadores sienten que están frente a un personaje que posee una psiquis cuando pueden observar su comportamiento, no cuando el personaje muestra una y otra vez los mismos síntomas. De nada sirve colocar un psiquiatra dentro de la historia para que diga que el personaje padece de depresión mayor (como podría ser un diagnóstico explícito para Tony Soprano en **Los Soprano**), lo importante es que el personaje muestre con acciones su conducta trastornada. La construcción de la «psiquis» de los personajes debe

tener como finalidad que los espectadores logren percibir y sentir cómo funciona el personaje frente al conflicto. Si solo mostramos síntomas estáticos, los únicos que disfrutan de los personajes son los psicólogos y los psiquiatras a quienes les encanta pensar en los personajes como si fueran casos clínicos.

Dispositivos dramáticos para construir la psique

Hay dispositivos dramáticos que facilitan la construcción de la psique del personaje. Lo que percibimos como la psique de un personaje es el producto de contrastes y contradicciones. Por ejemplo: la contradicción entre lo que el personaje muestra que desea y lo que el personaje piensa (según revelan sus diálogos) (como Daphne Bridgerton, quien inicialmente busca un matrimonio por conveniencia pero secretamente anhela una conexión amorosa profunda). O la contradicción entre lo que el personaje hace y lo que dice (como Don Draper en **Mad Men**, creada por Matthew Weiner, Kater Gordon, entre otros, 2007; quien proyecta una imagen de éxito mientras oculta su verdadera identidad y su pasado). O el contraste entre lo que el personaje desea y lo que el personaje puede lograr (como Eleanor Shellstrop en **The Good Place**, quien desea ser mejor persona pero enfrenta las dificultades de cambiar su naturaleza egoísta). O entre lo que quiere hacer y lo que se siente obligado a hacer (como Offred/June en **The Handmaid's Tale**, quien lucha entre su deseo de rebelarse contra la opresión y su instinto de supervivencia dentro de Gilead). La tarea del escritor es mostrar, mediante acciones, cada una de estas contradicciones y contrastes.

El diálogo como vehículo de la psicología

Un vehículo ideal para mostrar las contradicciones de los personajes es el diálogo. Del contraste (o del reforzamiento) entre lo que el personaje dice y lo que realmente quiere decir nace el efecto de que el personaje tiene una psiquis. Por eso es importante considerar los diferentes niveles del diálogo, lo que suele llamarse el texto y el subtexto. También por eso la ironía constituye una buena herramienta para la construcción de los personajes: un diálogo irónico siempre pone al descubierto lo que el personaje dice y lo que el personaje quiere decir con lo que dice, como en los intercambios entre Villanelle y Eve en **Killing Eve**, creada por Phoebe Waller-Bridge, donde las frases

cargadas de doble sentido revelan la complejidad de su relación. Lo mismo sucede con el silencio o con la omisión en los diálogos, que suelen mostrar tanta potencia dramática, porque el contraste entre lo que el personaje quiere decir y lo que calla constituye una contradicción similar a la que solemos vivir los humanos, tal como se observa en los momentos de tensión entre los miembros de la familia Roy en **Succession**, creada por Jesse Armstrong, donde lo no verbalizado acentúa la dinámica de poder y las verdaderas intenciones.

Reforzamiento y conflicto interno

En los personajes que no tienen contradicciones, el reforzamiento es un recurso que permite mostrar la existencia de una psique. Un personaje que no tiene conflictos internos, por ejemplo, puede mostrarse profundo en la medida en que las distintas capas en las que se manifiesta su comportamiento reafirman su personalidad: si el personaje, por ejemplo, tiene una meta, habla de ella, sueña con ella y actúa para alcanzarla, fácilmente inferimos que todo en él o ella se mueve en la misma dirección física y psicológica. En los personajes que no tienen contradicciones, el reforzamiento es un recurso que permite mostrar la existencia de una psique. Un personaje como Stephen Dedalus en **Retrato del artista adolescente** de James Joyce, puede mostrarse profundo en la medida en que las distintas capas en las que se manifiesta su comportamiento reafirman su personalidad. Stephen tiene una meta clara de encontrar su voz y lugar en el mundo como artista. Habla de su deseo de forjar en la fragua de su alma la conciencia increada de su raza, sueña con su futuro y sus experiencias en la universidad y sus reflexiones filosóficas y estéticas lo llevan por este camino. Todo en él se mueve en la misma dirección física y psicológica.

Autoconciencia y verosimilitud psicológica

La autoconciencia de un personaje sobre su propia realidad psíquica puede ser útil en términos dramáticos. Sin embargo, la »lucidez« excesiva de los personajes referida a su propia realidad psicológica puede ser enemiga de la verosimilitud. No es muy aconsejable que un personaje se autoanalice constantemente, o que conozca y exponga sus móviles profundos y sus contradicciones emocionales, o que elucubre

en torno a su propio complejo de Edipo. No hay nada más artificial que un personaje que súbitamente se da cuenta de la angustia que lo aqueja y que exponga su descubrimiento en diálogos cargados de sabiduría psicológica.

Un buen ejemplo de esto podría ser el personaje de Holden Caulfield en **El guardián entre el centeno** de J.D. Salinger. Holden Caulfield intenta constantemente analizarse a sí mismo y a su desilusión con el mundo que lo rodea. A lo largo de la novela, ofrece numerosos comentarios sobre su estado mental, se describe a sí mismo como depresivo, desencantado y crítico con la falsedad que percibe en los adultos y la sociedad. Sin embargo, algunos críticos y lectores han encontrado que la constante autoindagación de Holden y su incapacidad para actuar o cambiar su situación resultan en una caracterización que algunos podrían considerar fallida. En lugar de ofrecer una exploración profunda del personaje, Holden permanece estancado, y su autodiagnóstico constante puede sentirse reiterativo y sin una resolución satisfactoria. Esto ha llevado a debates sobre si Salinger logró una representación verosímil y profundamente psicológica de un adolescente descontento, o si la voz narrativa de Holden y su autodiagnóstico constante comprometen la efectividad de su caracterización en la narrativa.

Lo recomendable es más bien lo contrario: el efecto de que el personaje tiene psiquis muchas veces nace de que luce como una persona que no sabe bien lo que ocurre en el interior de su psiquis. En estos casos, el personaje quiere algo, pero no sabe realmente lo que quiere, o no sabe por qué quiere aquello que desea con tanta vehemencia; o el personaje desea algo con todas sus fuerzas, pero no puede alcanzarlo y no logra saber de dónde proviene su impotencia; o el personaje ni siquiera sabe lo que quiere, pero no puede dejar de actuar para satisfacer ciertos impulsos que lo gobiernan. Este es el caso de Pierre Anthon en **Nada** de Janne Teller. A lo largo de la novela, Pierre Anthon se autoanaliza constantemente y declara su visión nihilista del mundo, e insiste en que nada importa. Su autodiagnóstico de la falta de significado en la vida y su rechazo repetitivo a participar en las convenciones sociales intentan ser una profunda introspección psicológica. Sin embargo, este comportamiento, en lugar de llevarlo a una comprensión más profunda o a una solución, solo lo aísla más y

provoca una espiral de eventos trágicos y extremos entre sus compañeros, quienes buscan desesperadamente darle sentido a sus palabras. La insistencia de Pierre Anthon en su visión del mundo, expresada a través de constantes autoanálisis, termina siendo fallida en el sentido de que no le aporta comprensión ni paz, sino que cataliza la desintegración de la cohesión social a su alrededor.

Interacciones entre personajes y psicología

Otro terreno en el que se manifiesta el funcionamiento psíquico es el de las interacciones entre personajes. Muchas excelentes escenas con contenido psicológico muestran cómo se relacionan entre sí dos o más personajes. En estas escenas, los personajes dejan ver tanto sus propósitos patentes como sus intenciones encubiertas. Los diálogos muestran tanto la superficie de lo que pasa entre los personajes como lo que encubre esa superficie. Por eso, el escritor debe tener claro no solo lo que enuncian los diálogos de sus personajes sino lo que buscan con lo que están diciendo, que por lo regular es bastante diferente de lo que dichos personajes manifiestan con sus palabras. Un ejemplo de esto es la escena en **Inglourious Basterds** de Quentin Tarantino (2009) en la que el teniente Archie Hicox y el mayor Dieter Hellstrom en el sótano «La Louisiane» intercambian palabras que en la superficie parecen casuales, pero debajo revelan una tensión y sospechas mutuas. Si a esto sumamos otras capas de lenguaje, por ejemplo, lo que los personajes hacen físicamente mientras interaccionan (sus gestos, sus acciones físicas), enriquecemos los contrastes y mostramos la psicología del personaje.

Roles y juegos psicológicos

Hay herramientas que nos permiten construir la psiquis de los personajes a partir de los roles que desempeñan en la situación en la que participan o, si se quiere, en sus «juegos psicológicos», como ya hemos mencionado en este libro. Como se sabe, el dinamismo psicológico de los personajes, tal como sucede con las personas en la vida real, se manifiesta en juegos que repiten hasta el cansancio sin percatarse de que están jugándolos. Muchos de estos juegos, muy conocido, incorporan el llamado «triángulo dramático», que ya hemos examinado. El Triángulo dramático se da en **¿Quién le teme a Virginia Woolf?** de Edward Albee, obra en la cual George y Martha

alternan roles de víctima, perseguidor y salvador en su tormentosa relación. El público suele identificarse con tales juegos, tanto en sus instancias más banales como en las más perversas. Hay otras herramientas, por ejemplo, como los impulsores, que también hemos discutido y que nos enseñan que nuestros comportamientos (y los de los personajes) suelen estar guiados por mensajes parentales de los que apenas nos percatamos: intentamos ser fuertes, o perfectos, o siempre complacientes, y todas nuestras acciones resultan dirigidas a satisfacer inconscientemente impulsos como estos. Ese mismo efecto lo podemos lograr con los personajes: haciendo que el personaje esté gobernado por un objetivo «inconsciente» y que no se percate de lo que está ocurriendo en su mente. En términos prácticos: lo que el guionista hace es decidir qué es lo que el personaje quiere demostrarse a sí mismo y diseñar tanto las acciones de las que el personaje tiene conciencia, como aquellas que están gobernadas por su pulsión. Y, como ya dijimos, hacer visibles las diferencias y las contradicciones. La «psique», vista así, es esa instancia capaz de generar una voz interior de la cual el personaje no está consciente.

Mecanismos de defensa

Un conocimiento útil para el diseño del aspecto psicológico de los personajes es el de los mecanismos de defensa. Como vimos, se trata de mecanismos que utilizamos cuando nos sentimos amenazados externa o internamente y que nos hacen negar lo que sentimos, endilgarle a los demás la responsabilidad de nuestras propias acciones, proyectar nuestros propios temores en los otros, etc. En **Love Actually**, dirigida por Richard Curtis (2003), los personajes frecuentemente usan la negación y la racionalización para manejar sus complejos sentimientos hacia el amor y las relaciones. Un claro ejemplo es el personaje de Mark, quien usa la racionalización para ocultar sus verdaderos sentimientos hacia Juliet, la esposa de su mejor amigo, y además proyecta una fachada de desinterés mientras en secreto está enamorado de ella. Cuando vemos que un personaje aplica un mecanismo de defensa, lo percibimos como un ser humano dotado de una psiquis porque aparece ante nuestros ojos como alguien que reacciona de la misma manera que nosotros. Cuando se aplican, estos mecanismos hacen los diálogos más creíbles y las escenas más profundas en el ámbito psicológico.

La ventana de Johari

Otra herramienta interesante para abordar tanto el diseño de personajes en el ámbito psicológico como el análisis es la ventana de Johari, creada por los psicólogos Joseph Luft y Harrington Ingham. Esta técnica divide el espacio interpersonal en cuatro áreas o cuadrantes, basados en la información conocida o desconocida tanto por el individuo como por los demás. Estos cuadrantes son: «zona libre» (lo que se conoce tanto por uno mismo como por los demás), ««zona ciega» (lo que otros conocen pero uno no), ««zona secreta (lo que uno conoce pero los demás no), y ««zona desconocida« (lo que ni uno mismo ni los demás conocen).

En la película **Precious**, se pueden identificar claramente los cuadrantes de la ventana de Johari en el desarrollo del personaje principal. Por ejemplo, al principio de la película, Precious vive en un estado de «zona ciega», en el que ella misma no reconoce su valía y potencial, pero otros personajes como su maestra y consejera escolar pueden verlo y reconocerlo. A medida que avanza la historia y Precious comienza a revelar sus experiencias y emociones a través de la terapia, la zona ciega de su ventana de Johari se va abriendo y permite que los demás conozcan más sobre su doloroso pasado y sus sueños para el futuro. Hay también momentos en los que Precious experimenta ensoñaciones que representan una zona secreta que está oculta para los demás, donde explora aspectos de su vida interior que aún no ha confrontado conscientemente Por último, también existe un zona desconocida, representada por los traumas profundos y las emociones reprimidas que Precious aún no ha explorado ni compartido con nadie, ni siquiera consigo misma. Una posibilidad de analizar a Precious utilizando la ventana de Johari se muestra en el gráfico a continuación.

Las herramientas de la terapia cognitiva

Otras herramientas de primer orden que pueden ser utilizadas en la construcción de los personajes es la que provienen de la terapia cognitiva, un enfoque terapéutico que se centra en modificar los patrones de pensamiento disfuncionales para mejorar el bienestar emocional. La terapia cognitiva funciona identificando y modificando los patrones de pensamiento disfuncionales que generan malestar emocional y se centra en la conexión entre pensamientos, emociones y conductas, mientras promueve una visión más realista de las situaciones. Por ejemplo, En la película chilena **Sexo con Amor**, dirigida por Boris Quercia (2003), el personaje de Fernando, interpretado por Sigrid Alegría, experimenta conflictos emocionales relacionados con su autoestima y sus expectativas sobre el amor y la sexualidad, basados en la creencia de que su valía depende de su éxito sexual, lo que influye en sus comportamientos y en la forma en que se

relaciona con los demás personajes. La terapia cognitiva proporciona una lente útil para comprender al personaje, y también para construir personajes cuyos procesos de pensamiento afectan sus experiencias emocionales y sus relaciones interpersonales.

Conclusión: La escritura integral de personajes

Los personajes con profundidad psicológica, por último, como todo en el oficio del escritor, nacen de la escritura integral, es decir, de la escritura que emerge de la feliz conjunción entre conocimiento e intuición. Los personajes que nos conmueven ponen en movimiento nuestros propios procesos psicológicos. No hay mejor indicador de que estamos dando a luz un personaje con profundidad psicológica y emocional que el que proviene de nuestra propia percepción cuando sentimos fluir nuestras emociones. Esta es la batalla que muchas veces libramos los guionistas: la de matar y revivir al personaje con el fin de dar muerte y permitir que renazca una parte de nosotros mismos.

UN EJEMPLO: LA CONDUCTA OBSESIVA

Todos poseemos una suerte de sabiduría intuitiva sobre el comportamiento humano y, en particular, sobre los trastornos mentales. Sin embargo, a diferencia de los psicólogos y los psiquiatras, cuando emitimos nuestros juicios, no recurrimos a los manuales diagnósticos utilizados con fines médicos o para el tratamiento de la salud mental. A pesar de ello, más de una vez nos atrevemos a formular apreciaciones con opiniones ligeras como «Mary es extraña», «Josué es raro» o «Gladys está completamente loca». Aunque inofensiva en la vida cotidiana, cuando aplicamos nuestra sabiduría «salvaje» a la escritura de guiones, terminamos creando personajes fallidos o estereotipados. Por ello, algunas distinciones en materia de psicopatología pueden ser útiles para los escritores de guiones.

La universalidad de los rasgos obsesivos

Lo primero que hay que observar es que casi cualquier síntoma que podamos considerar como propio de un trastorno mental es algo que conocemos de primera mano hasta cierto punto. Todos o casi todos tenemos algún rasgo obsesivo, si por ello entendemos alguna compulsión, alguna urgencia impostergable que se nos mete en la cabeza y que tenemos que satisfacer a cualquier costo. De la misma manera, todos fantaseamos con situaciones absurdas, nos llegamos a sentir repugnantes para los demás o, en algún momento, nos sentimos convencidos de que alguien nos quiere hacer daño. Pero eso no quiere decir que padezcamos de trastorno obsesivo-compulsivo, que seamos psicóticos, víctimas de trastorno dismórfico corporal o que seamos esquizofrénicos paranoicos. Solo que, como

dijo el dramaturgo romano Publio Terencio Afro hace unos 22 siglos, «somos humanos y nada humano nos es extraño». Un trastorno mental es, entre muchas otras cosas, un asunto de grado y de persistencia, no únicamente de cualidad.

Estereotipos en la representación de trastornos mentales

El cine de los últimos años se ha empeñado en representar casi cualquier trastorno mediante el recurso de mostrar rasgos obsesivos: un «psicópata» parece ser alguien que colecciona obsesivamente trajes del mismo color, que los ordena escrupulosamente en su armario, que se lava las manos con obstinada frecuencia y que entra en pánico si algún otro personaje osa quebrantar el orden. Sin embargo, no todos los trastornos mentales están necesariamente acompañados por un rasgo obsesivo; habrá enajenados que coleccionan los globos oculares que extirpan a sus víctimas en cajas etiquetadas y habrá asesinos en serie que se desentienden de los globos oculares como de servilletas usadas. Como todo en la vida, los trastornos mentales se combinan con libertad. Hay correlaciones entre unos y otros trastornos, pero esas son sutilezas especializadas. Así que no todos los «psicópatas maniáticos» tienen por qué tener el armario repleto de trajes del mismo color.

Diferenciación de trastornos con conductas obsesivas

Existen varios trastornos que tienen entre sus principales síntomas conductas obsesivas: uno de ellos es el llamado Trastorno Obsesivo Compulsivo (TOC) y otro, aunque muy distinto, es el llamado Trastorno de la Personalidad Obsesivo Compulsivo (TPOC). Aunque esto suene muy sofisticado, puede resultar útil conocer las diferencias.

El Trastorno Obsesivo Compulsivo (TOC) y el Trastorno de la Personalidad Obsesivo Compulsivo (TPOC) son trastornos de diferente naturaleza: no es lo mismo encerrarse meses enteros en la habitación de un hotel para no ser contagiado por gérmenes, como sucede con Howard Hughes en la película El aviador de Martin Scorsese, que obstinarse en tener la casa limpia y obsesivamente ordenada, como ocurre con Mónica Geller, el personaje de la serie

televisiva **Friends.** Hughes es un caso irremediable de Trastorno Obsesivo Compulsivo (TOC), mientras que Mónica constituye un ejemplo de cómo puede ser un personaje aquejado por el Trastorno de la Personalidad Obsesivo Compulsivo (TPOC). El Trastorno Obsesivo Compulsivo era considerado hasta hace poco un trastorno de ansiedad y se le agrupaba junto a desarreglos como el Trastorno de Ansiedad Generalizada, el Trastorno por Estrés Postraumático y el Trastorno por Estrés Agudo. Hoy en día, merece capítulo aparte y se le relaciona con otros trastornos caracterizados por la presencia de obsesiones, compulsiones o la combinación de ambas cosas. Quienes padecen de Trastorno Obsesivo Compulsivo suelen tener pensamientos, impulsos o imágenes recurrentes y persistentes que experimentan como invasivos y suelen tener conductas repetitivas. En otras palabras: suelen vivir en el infierno de sus propias obsesiones y compulsiones. El Trastorno de la Personalidad Obsesivo Compulsivo, por su parte, comparte con el resto de los trastornos de la personalidad el hecho de ser un patrón rígido de comportamiento: es la rigidez y la persistencia tanto interna como de un mismo comportamiento lo que hace que quienes padecen trastornos de personalidad parezcan ser solo capaces de funcionar de una única manera en cualquier circunstancia de la vida. El patrón dominante de quien padece Trastorno de la Personalidad Obsesivo Compulsivo es el de la preocupación por el orden, el perfeccionismo y el control, tanto de sí mismo como de los demás, a expensas de la flexibilidad, la apertura y la eficiencia. Monica Geller, el personaje de **Friends**, tiene una personalidad bastante desesperante.

Impacto narrativo de los trastornos obsesivos

El retrato del Trastorno de la Personalidad Obsesivo Compulsivo nos puede poner en contacto con personajes que viven confinados en la cárcel de una manera de ser que no puede adaptarse a los cambios de la vida. Es como compartir experiencias con alguien que está recluido en una cárcel mental. Howard Hughes, el personaje de **El Aviador** de Martin Scorsese (2004), y Melvil Udall, el protagonista de **As Good as It Gets** (*Mejor imposible*) de James L. Brooks (1997), son más bien personajes que nos atemorizan por el

descontrol que proviene de sus obsesiones y de sus compulsiones; el retrato de su Trastorno de la Personalidad Obsesivo Compulsivo nos abre una ventana hacia el infierno de la compulsión y de la obsesión.

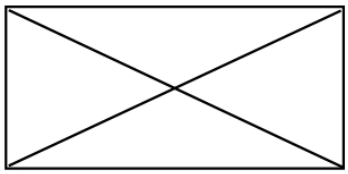
Aquejados con el TPOC o con el TOC, los personajes pueden acometer acciones heroicas o villanías. Y en ambos ámbitos mentales pueden coleccionar obsesivamente trajes de un mismo color. Pero lo que hace al personaje profundo e inolvidable no es la particularidad de estos síntomas que han devenido en un estereotipo. Lo que puede hacerlos inolvidables es la verdad humana que se esconde en sus tragedias mentales. En la medida en que aprendemos las diferencias entre distintos trastornos mentales, podemos alejarnos de los estereotipos y acercarnos a las verdades humanas. Las distinciones son importantes para el guionista, esta es tan solo una de ellas.

UN BREVE VISTAZO AL MODELO GENERATIVO DE LA SIGNIFICACIÓN

Los actantes y las relaciones actanciales son parte de los conceptos utilizados por A.J. Greimas en su esfuerzo por describir el sentido que fluye en los discursos dentro de una sociedad. Los actantes son unidades sintácticas del discurso que se pueden analizar dentro del modelo complejo conocido como recorrido generativo de la comunicación. El recorrido generativo es un constructo teórico que organiza la teoría semiótica de Greimas, según el cual los diferentes componentes involucrados en el proceso de producción de sentido se articulan entre sí siguiendo un recorrido que va desde lo más simple a lo más complejo y de lo más abstracto a lo más concreto. El recorrido generativo generalmente se representa a través del siguiente diagrama:

	RECORRIDO GENERATIVO		
	Componente	Sintáctico	componente semántico
Estructuras	nivel profundo	SINTÁXIS FUNDAMENTAL	SEMÁNTICA FUNDAMENTAL
semio-narratiivas	nivel de superficie	SINTÁXIS NARRATIVA DE SUPERFICIE	SEMÁNTICA NARRATIVA
Estructuras discursivas		SINTAXIS DISCURSIVA Discursivización actorialización temporalización Espacialización	SEMÁNTICA DISCURSIVA Tematización Figurativización

Como se muestra en el diagrama, el recorrido generativo considera estructuras en dos niveles: estructuras discursivas y estructuras semio-narrativas. Las estructuras discursivas resultan del análisis del texto en el nivel de la manifestación textual, es decir, en el nivel que enfrentamos directamente al analizar cualquier fenómeno que tenga significado: un guion, una película, una novela, el texto de una obra de teatro o una obra teatral representada. Por otro lado, las estructuras semio-narrativas contienen formas significantes virtuales cuyos elementos constituyentes no se manifiestan directamente en el texto, sino que se reconstruyen a través del análisis. Las estructuras semio-narrativas comprenden procesos que pueden analizarse en dos subniveles: un subnivel de estructuras profundas y un subnivel de estructuras de superficie. El nivel profundo de las estructuras semio-narrativas es el más abstracto y es donde tienen lugar las primeras articulaciones del sentido, es decir, el nivel del modelo en el que se pueden rescatar los términos menos elaborados y más elementales de la significación: /bueno/, /malo/; /masculino/, /femenino/; /justo/, /injusto/, etc. En nuestra práctica de escritura, a menudo hacemos referencia a los elementos del nivel profundo cuando indagamos en el «tema» de una obra y afirmamos, por ejemplo, que la obra trata sobre la vida y la muerte o cosas similares. Las unidades de la estructura profunda se presentan en oposiciones binarias que, en su conjunto, forman un entramado puramente lógico cuya estructura podría recordarnos al nivel semántico primario del lenguaje que utiliza una computadora (una red lógica cuya base está formada únicamente por dos «significados elementales»: 0 y 1). Las unidades constituyentes del componente semántico del nivel profundo, es decir, de la semántica fundamental, se organizan según oposiciones elementales que pueden describirse mediante un esquema universal denominado cuadrado semiótico. Un ejemplo de cuadrado semiótico es el siguiente:

/vida/  /muerte/

/no-muerte/ /no-vida/

El nivel descriptivo de la estructura profunda es abstracto y revela, entre otras cosas, que un relato es legible porque trata (o redunda) en ciertas significaciones básicas como la «vida» y la «muerte», la «bondad» y la «maldad», el «amor» y el «odio«, entre otros. Asimismo, muestra que un relato explora los significados asociados con estas significaciones básicas; si un relato habla del «amor», probablemente también trate el «desamor", el «odio» y la «ausencia de odio», y así sucesivamente con otros valores.

El otro estrato del nivel semio-narrativo es el subnivel de superficie y es aquí donde reside la sintaxis y la semántica de lo narrativo. En este estrato se pueden reconstruir los objetos de valor y los sujetos que ponen en circulación dichos objetos de valor mediante programas narrativos. Dicho de otra manera, es el estrato del actante, aquel que realiza o sufre el acto, independientemente de cualquier otra determinación, según la definición de Greimas. Los actantes manifiestan en el subnivel de superficie aquellos significados elementales que se organizan en categorías estáticas en el nivel profundo y se expresan en el interior de enunciados narrativos. Esto significa que, por ejemplo, un valor como /bueno/, que está opuesto estáticamente en el nivel profundo al valor /malo/, se manifiesta en el nivel narrativo de superficie en forma de una transformación que convierte lo /bueno/ en /malo/ o viceversa.

Como se mencionó anteriormente, las estructuras discursivas son el resultado del análisis del texto en el nivel de la manifestación textual. El último nivel de análisis del recorrido generativo es el de las estructuras discursivas: el nivel de «encarnación» de las significaciones narrativas en la instancia «concreta» de un texto. En este nivel, tienen lugar los procedimientos de selección de los elementos narrativos que actualizan las virtualidades correspondientes a los actantes, como los

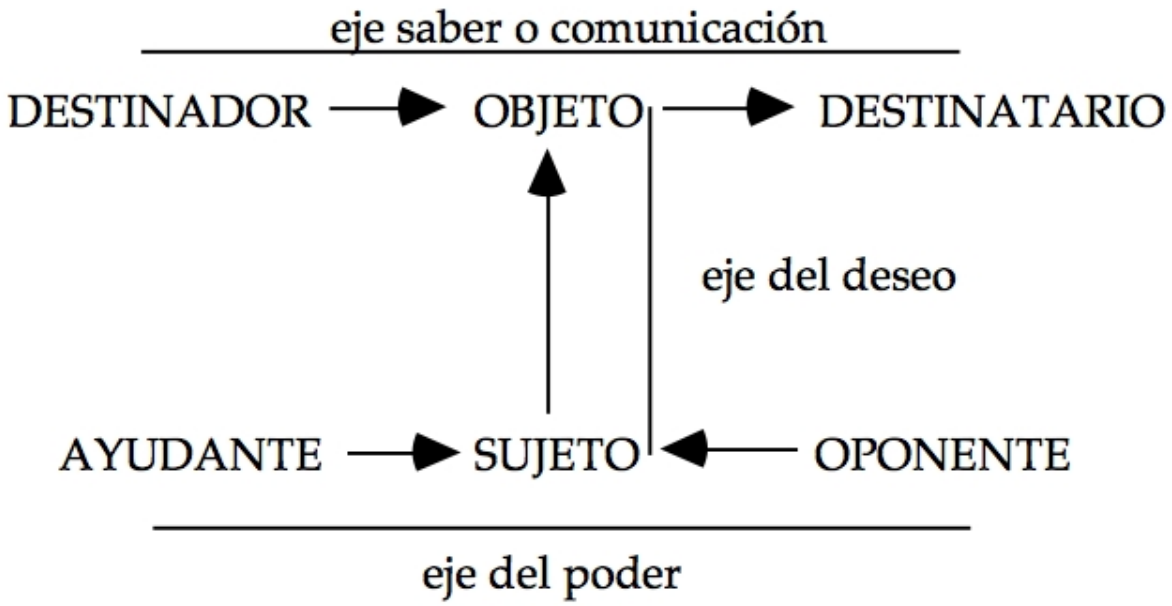
procedimientos de actorialización (donde los actantes encuentran su encarnación en figuras que en semiótica se denominan actores). También se llevan a cabo procedimientos de temporalización, donde las estructuras narrativas, que en principio pueden pensarse como intemporales (ya que están regidas esencialmente por relaciones causales), son enriquecidas por la intervención de la temporalidad en sus diferentes subcomponentes, como el subcomponente de la programación temporal que convierte el orden lógico narrativo en un orden temporal pseudo-causal, el subcomponente de la localización temporal (que ubica en un tiempo susceptible de ser segmentado) y el subcomponente de la aspectualización que transforma las funciones narrativas (de tipo lógico) en procesos evaluados por la mirada de un actante observador instalado en el discurso enunciado, dando lugar a conformaciones como las correspondientes al punto de vista. En tercer lugar, se llevan a cabo procedimientos de «espacialización», donde la localización espacial construye los espacios parciales que van siendo construidos por el discurso.

El subnivel de las estructuras de superficie es el estrato del recorrido narrativo que ha recibido más atención por parte de los autores de manuales de escritura creativa. Quizás esto se deba a que los actantes de la comunicación, organizados en esquemas o cuadros actanciales, permiten una clara radiografía de los personajes en lo que se refiere, desde una mirada panorámica, a la acción narrativa. El esquema actancial puede proporcionar al escritor una visión panorámica de las fuerzas narrativas que estructuran la historia que está creando, permitiéndole diseñar las fuerzas que tensan la estructura narrativa y detectar vacíos narrativos. Sin embargo, es importante destacar que los cuadros actanciales forman parte de un campo de estudio de la narratividad mucho más amplio, y que algunos de sus presupuestos valen la pena revisar.

Más allá de los actantes de la comunicación

Para empezar, recordemos que el análisis narrativo estudia los enunciados. La semiótica de la narratividad distingue entre varios tipos de enunciados. En primer lugar, se encuentra un tipo de enunciado que relaciona a un actante activo, el sujeto de estado, con un actante pasivo, el objeto de valor. Un ejemplo de este tipo de enunciado es «Romeo ama a Julieta». En segundo lugar, el análisis semiótico

identifica un tipo de enunciado que denota la transmisión de un objeto entre un remitente y un destinatario. Un ejemplo de este segundo tipo de enunciado es «Julieta le envía una carta a Romeo». El primer tipo de enunciado habla de las relaciones entre un sujeto de estado y un objeto de valor, y se inscribe en lo que se denomina el eje del deseo: S → 0. Por otro lado, un enunciado del segundo tipo pone en conexión dos actantes denominados el destinador (remitente o mandante) y el destinatario, y puede ser ubicado sobre otro eje, denominado eje de la comunicación. La relación entre ambos se expresa mediante la fórmula: D1 → O → D2. Por último, hay enunciados que aluden a instancias que facilitan o que obstruyen la acción del sujeto y que permiten definir otro par de actantes: el Oponente y el Ayudante. Estos dos actantes se ubican en el llamado eje de la participación, que se simboliza mediante el esquema: Ay → O ← Op. La representación conjunta de los tres ejes mencionados da lugar al conocido cuadro actancial de Greimas.



Es importante destacar que la formulación anterior de los actantes de la narración se limita al ámbito del enunciado y que Greimas asigna otros tipos de actantes (los llamados actantes sintácticos y los actantes funcionales) a dominios que van más allá del ámbito del enunciado como espacio en el que se manifiesta la «lógica" de los actantes de la narración. En términos prácticos, esto significa que aunque los esquemas actanciales permiten «retratar» las oposiciones funcionales

binarias que se dan entre personajes cuando se considera el relato-enunciado como un todo, tales esquemas resultan insuficientes cuando queremos expresar la dinámica de cada personaje en el desarrollo de una historia: los actantes sintácticos, por ejemplo, nos hablan de distintas instancias del sujeto (el sujeto de estado, el sujeto de hacer) y los actantes funcionales toman en cuenta los diferentes roles actanciales que se suceden en un recorrido narrativo completo. En otras palabras, los esquemas actanciales permiten entender los fotogramas de la «película", pero no dan cuenta de la dinámica transformacional de la película en su desarrollo. Los actantes sintácticos y los actantes funcionales hablan dinámicamente de la película. Es importante destacar que el esquema descrito previamente corresponde al modelo actancial expuesto por Greimas en su obra Semántica Estructural en 1966 y que dicho modelo fue paulatinamente perfeccionado en otros desarrollos del autor.

A pesar de todo lo anterior, el modelo actancial en su formulación previa ha encontrado aplicación en los estudios literarios y, en particular, en la enseñanza de la escritura de guiones y de la dramaturgia teatral, sobre todo en el ámbito hispano y francés. Basta con revisar el trabajo de autores como Federico Fernández Díez y Jonni Bassiner Castella (**Arte y técnica del guion**), Francisco Javier Gómez Tarín (**El guion audiovisual y el trabajo del guionista**), Fernando Domenech (**Manual de dramaturgia**) y Pierre Jenn (**Techniques du scénario**) para ver los frutos de esta aproximación, que por ser la más conocida, no seguiremos comentando. Nos centraremos, en cambio, en reseñar otros aspectos de la semiótica de Greimas que han recibido menos atención y que son, a nuestro entender, igualmente valiosos y útiles para quienes nos interesamos en la práctica y la enseñanza de la escritura creativa.

Las transformaciones narrativas

Los esquemas actanciales que suelen ser utilizados por los autores de manuales toman en cuenta exclusivamente los llamados »enunciados de estado». Los enunciados de estado son aquellos que se refieren a la relación que existe entre el «sujeto de estado» y el «objeto valor». Como sabemos, el sujeto de estado y el objeto valor pueden estar en conjunción (y en este caso se habla de «sujeto realizado» y se escribe: S∧O), o pueden encontrarse en disyunción (y

entonces se habla de «sujeto actualizado» o «sujeto virtual» y se escribe: S∨O). Como ya hemos dicho, todo relato refiere el itinerario de transformación entre un estado del sujeto (por ejemplo, S∨O) y un estado posterior del mismo sujeto (digamos, S∧O), lo cual se expresa mediante una fórmula como:

$$S \vee O \rightarrow S \wedge O$$

Sin embargo, dado que la transformación entre estados es, en general, producto del hacer de otro actante (que en particular puede ser el mismo sujeto), la fórmula general que da cuenta de una transformación se escribe:

$$F\ (S_2) \rightarrow\ [(S_1 \vee O)\ \rightarrow\ (S_1 \wedge O)]$$

Donde F expresa la naturaleza funcional de la relación que guarda S_2 con S_1 y que puede traducirse como «S_2 hace que $(S_1 \vee O)$ se transforme en $(S_1 \wedge O)$". Si, por ejemplo, la expresión $S_1 \vee O$ se refiere al enunciado hipotético «Romeo desea a Julieta" y la expresión $S_1 \wedge O$ simboliza el enunciado «Romeo logra unirse a Julieta", entonces la fórmula:

$$F\ (S_2) \rightarrow\ [(S_1 \vee O)\ \rightarrow\ (S_1 \wedge O)]$$

se refiere a un enunciado como «Romeo logra hacer realidad su deseo de unirse a Julieta" (en este caso, $S_1 = S_2$). El actante S_2 no es ya un sujeto de estado, sino un «sujeto operador» o «sujeto del hacer». La incorporación de los conceptos de transformación narrativa y de sujeto operador en el análisis y/o el diseño de un texto narrativo (de un guion, de una obra dramática) tiene un correlato práctico. Miremos algunas ventajas que le proporciona al escritor ir más allá de los actantes de la comunicación:

Todo escritor agradecerá tener a su disposición una definición confiable y precisa de lo que constituye la acción dramática. ¿Qué es exactamente la acción? ¿Cuándo se puede decir que hay acción en una obra? ¿Y cuándo no? En general, solemos pensar en la acción dramática como algo que impulsa un cambio en el estado de ánimo o situación de un personaje. En términos semióticos, esto significa que se considera que se produce una acción cuando se produce una de las siguientes transformaciones narrativas:

1. **La creación del estado realizado**, es decir, un protagonista que desea algo que no tiene y que al final lo consigue. Se trata de la transformación típica de los filmes del modelo de Hollywood (para algunos autores de manuales de escritura, el único tipo de transformación posible). Un ejemplo de este tipo de transformación narrativa lo brinda lo que sucede en la historia de Michael Dorsey, el protagonista de **Tootsie** de Sydney Pollack que termina alcanzando la meta que se ha propuesto. Se expresa:

   $F\ (S_2) \rightarrow\ [(S_1 \vee O) \rightarrow\ (S_1 \wedge O)]$.

2. **El mantenimiento de un estado realizado**, es decir, una transformación en la cual el personaje hace todo lo posible por mantener su estado y logra mantenerlo, como por ejemplo sucede en las historias de horror, en las cuales el protagonista lucha para mantenerse con vida. Un ejemplo lo suministra el filme **La noche de los muertos vivientes** de George Romero. Escribimos:

   $F\ (S_2) \rightarrow\ [(S_1 \wedge O) \rightarrow\ (S_1 \wedge O)]$.

3. **La creación del estado actualizado**. Transformación propia de las obras con final trágico en las cuales, por ejemplo, el protagonista termina perdiendo un objeto de valor con el que previamente estaba en conjunción. La transformación puede cobrar la forma de la renuncia, cuando el sujeto operador coincide con el Sujeto de estado (como en **Muerte en Venecia** de Luchino Visconti) o la forma de la desposesión, cuando el sujeto operador es distinto del Sujeto de estado (como en **María Candelaria** de Emilio Fernández). Escribimos:

   $F\ (S_2) \rightarrow\ [(S_1 \wedge O) \rightarrow\ (S_1 \vee O)]$.

4. **El mantenimiento del estado actualizado**. Un ejemplo lo suministra un filme como **El ciudadano Kane** de Orson

Welles en el cual Charles Foster Kane lucha por recuperar el amor que perdió en su infancia y al final no lo consigue. Esto puede expresarse:

$F(S_2) \rightarrow [(S_1 \vee O) \rightarrow (S_1 \vee O)]$.

La noción de acción dramática que se deriva de la tipología descrita anteriormente nos es familiar: solemos dar por sentado que hay acción (y solo hay acción) cuando se está en presencia de alguna de las cuatro categorías antes descritas. Sin embargo, ¿cuántas veces el escritor –el guionista, el dramaturgo, el narrador- tiene que lidiar con personajes que les parecen activos, a pesar de que aparentemente estos personajes «no hacen nada"? Es aquí donde una ampliación de la definición de transformación narrativa, como la formulada por Peter Peter Stockinger, discípulo de A.J. Greimas, nos permite manejar una definición amplia de acción dramática en la que cabe estas aparentes excepciones. ¿De qué manera se da esa ampliación? En un trabajo conjunto con Greimas, Stockinger examina a los operadores modales anteriormente comentados y llega a la conclusión de que la teoría de la acción requiere de la incorporación una categoría modal que vaya más allá de la categoría del «hacer»: esa nueva categoría es el «actuar» y subsume la categoría del «no-hacer», como caso particular. De acuerdo con esta definición, abstenerse (de hacer algo) es una forma de actuar. El autor designa el no-hacer del sujeto operador S mediante la expresión ~F (S) y amplía el inventario ampliado de transformaciones posibles incorporando cuatro nuevas categorías. A saber:

5. **La aparición del estado actualizado, como consecuencia de un no-hacer que el estado realizado se mantenga**. Transformación propia de historias que describen circunstancias de abandono existencial, por ejemplo, la inacción de David Locke frente a la conservación de su vida que desemboca en su muerte, en el filme **El pasajero** (**Professione: reporter**) de Michelangelo Antonioni. Este tipo de transformación que, dicho sea de paso, no es frecuente en los guiones clásicos de Hollywood, aunque suele aparecer a menudo en el cine de autor. Se expresa:

$\sim F\ (S_2) \rightarrow\ [(S_1 \wedge O) \rightarrow (S_1 \wedge O)]$

y puede ser leída como «S_2 no hace nada para que S_1 se mantenga en conjunción con O».

6. **La conservación del estado actualizado debida a un no-hacer que se produzca el estado realizado**. Transformación característica de historias en las que interviene la desidia personal o la fatalidad. Es el caso de Joe Gideon, el coreógrafo de **All that jazz** de Bob Fosse, quien no puede detener su conducta de autodestrucción que lo empuja hacia la muerte. La transformación se expresa:

   $\sim F\ (S_2) \rightarrow\ [(S_1 \vee O) \rightarrow (S_1 \wedge O)]$

7. **La conservación del estado realizado debida a un no-hacer que se produzca el estado actualizado**. Aparece, por ejemplo, en historias que hablan de vinculaciones inextinguibles (adicciones, simbiosis), como por ejemplo en el filme **Dead ringers** de David Cronenberg. Escribimos:

   $\sim F\ (S_2) \rightarrow\ [(S_1 \wedge O) \rightarrow\ (S_1 \vee O)]$.

8. La aparición del estado realizado, como consecuencia de un no-hacer que el estado actualizado se mantenga, presente, por ejemplo, en historias en la que un personaje no hace nada para separarse de una situación o conducta que termina emergiendo fatalmente en su vida. Un ejemplo lo ofrece el filme **El imperio de los sentidos** de Nagisa Ôshimam, en el cual el protagonista, Kichizo Ishida no hace nada por mantenerse alejado de una práctica que terminará causándole la muerte. La transformación se expresa:

   $\sim F\ (S_2) \rightarrow\ [(S_1 \vee O) \rightarrow\ (S_1 \vee O)]$.

Un segundo aspecto en el que la consideración de otros instrumentos de la semiótica de Greimas puede resultar útil se refiere al diseño de la progresión narrativa, es decir, a la dinámica de la acción

dramática. Si bien ya hemos mencionado que el análisis actancial es una herramienta valiosa para el diseño narrativo general, hay que tener en cuenta que los cuadros actanciales son esquemas estáticos que representan la orientación de las «fuerzas" que crean tensión en un texto (esquemas que nos muestran hacia dónde se dirige el deseo del protagonista, de dónde provienen las oposiciones, quién o quiénes se benefician de la acción, etc.). Sin embargo, el trabajo con los actantes de la comunicación por lo general no se ocupa del progreso de la acción, de su dinámica sintagmática. La noción de programa narrativo, desarrollada por el autor en trabajos posteriores, se encarga de dar cuenta de esta progresión en la semiótica de Greimas.

Un programa narrativo, de acuerdo con el Groupe d' Entrevernes en su **Analyse sémiotique des textes** es una sucesión de estados y de transformaciones que se encadenan sobre la base de una relación sujeto – objeto. Las ocho transformaciones definidas en el apartado anterior son ejemplos de programas narrativos, cada uno de ellos de un solo término. En el caso más general, un programa narrativo no se reduce a una sola transformación, sino que requiere de programas narrativos secundarios, llamados «programas de uso», que sirven de apoyo al programa narrativo principal, que en este caso suele llamarse «programa de base». Esto es así porque, para que el sujeto pueda llevar a cabo una determinada transformación, necesita hacerse competente, es decir, adquirir las herramientas que requiere su hacer transformacional. Es lo que sucede, dicho en otro lenguaje, en el modelo del viaje del héroe, en cuyo transcurso el personaje heroico requiere ir adquiriendo capacidades para poder enfrentar la batalla definitiva.

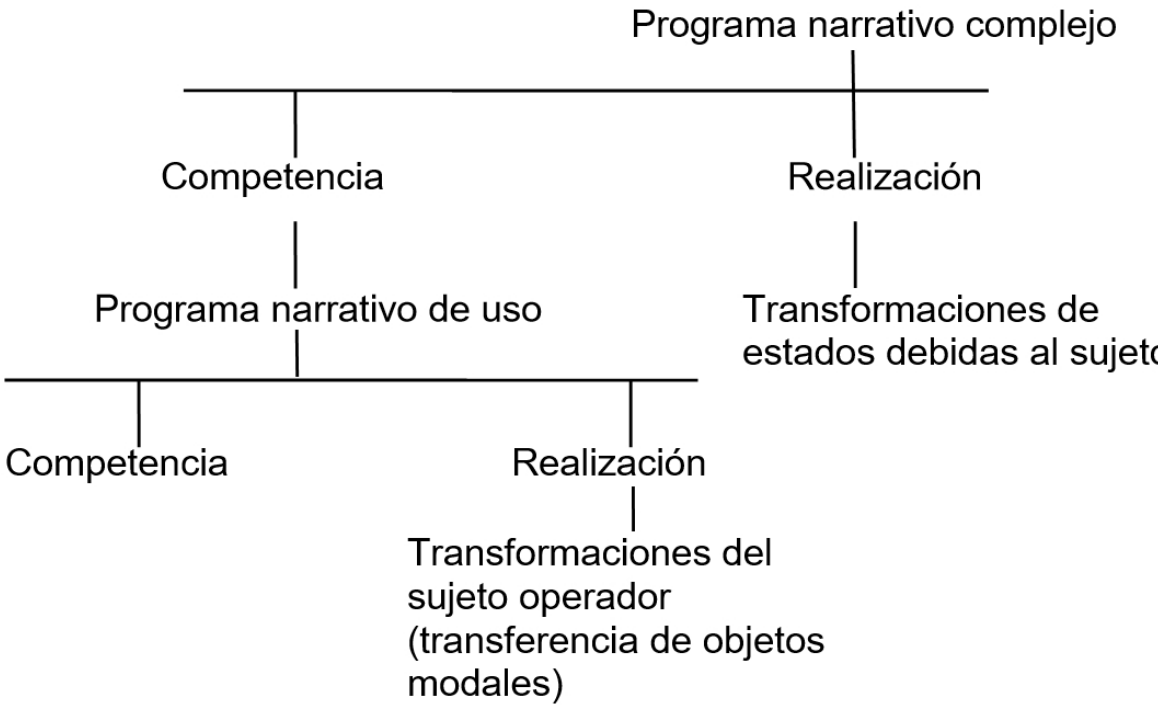
La semiótica de Greimas examina la adquisición de la competencia mediante el uso de los objetos modales, cuya adquisición transforma la capacidad transformadora del sujeto operador. Este itinerario está presente en los manuales de escritura, que destacan cómo el deseo del personaje por el objeto deseado es seguido por el aprendizaje y la adquisición de los medios necesarios para lograrlo. Greimas identifica cuatro objetos modales que confieren competencia: el querer hacer, el deber hacer, el poder hacer y el saber hacer. El querer hacer y el deber hacer suelen aparecer cuando se establece el sujeto operador, en lo que se conoce como la ocasión de manipulación, que se corresponde con el

detonante, el incidente incitador o el llamado a la aventura en los manuales de escritura. El saber hacer y el poder hacer suelen ser adquiridos durante la evolución narrativa hasta llegar a la realización o performance, es decir, en una etapa previa al clímax de la obra. Si se designa un objeto modal cualquiera con el símbolo O_m, la transformación que da cuenta de la adquisición de una competencia puede escribirse como:

$$F\ (S_2) \rightarrow\ [(S_1 \vee O_m) \rightarrow\ (S_1 \wedge O_m)]$$

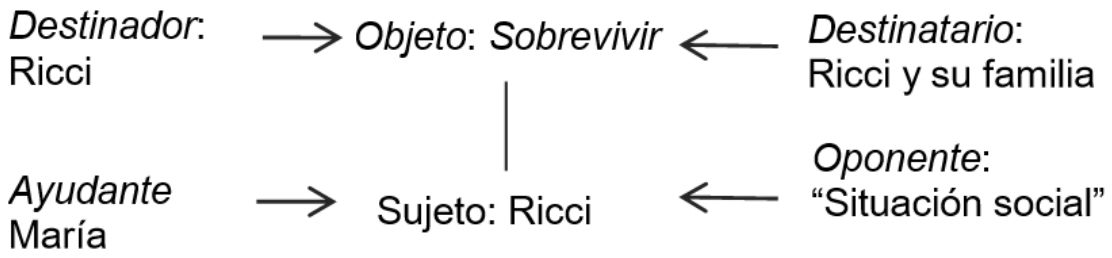
donde S_2 designa el «Sujeto operador» (modalizador) que opera sobre el Sujeto del hacer S_1 para que este último adquiera la competencia O_m.

La relación que se establece entre los programas narrativos complejos y sus programas de uso puede representarse mediante el siguiente esquema:



Veamos en la práctica cómo el uso de los programas narrativos permite comprender la dinámica de las acciones. Tomemos como ejemplo la película **Ladrones de bicicletas** y analicémosla con las herramientas que hemos mencionado hasta ahora. Recordemos, en

primer lugar, el argumento del filme: Ricci, un obrero desempleado que lucha por sobrevivir en una ciudad plagada de desempleo, consigue finalmente un trabajo, pero su empleador le exige que tenga una bicicleta. Ricci logra recuperar su bicicleta de una casa de empeño, es contratado y comienza a trabajar. Sin embargo, para su desgracia, un ladrón le roba la bicicleta. Ricci hace todo lo posible por recuperarla, pero después de varios intentos fallidos, no logra recuperar su instrumento de trabajo y, por lo tanto, pierde su única oportunidad de sobrevivir. Para construir el esquema actancial de la historia, podríamos resumirla de la siguiente manera: «Ricci quiere (y lucha por) sobrevivir, para él y su familia, con la ayuda de un trabajo, a pesar de los obstáculos sociales que prevalecen en la Italia de la posguerra El esquema actancial sería:



El programa narrativo complejo que describe la progresión narrativa de Ladrones de bicicletas es:

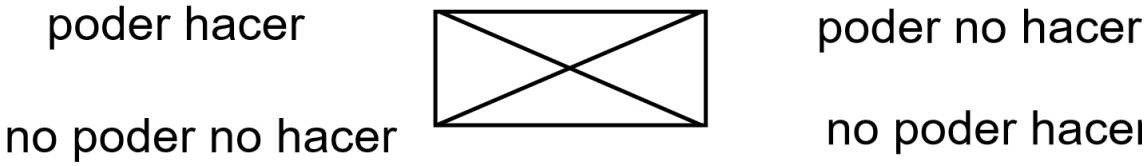
PROGRAMA NARRATIVO PRINCIPAL

Ricci debe sobrevivir frente a la penuria general
Para ello:
PROGRAMA NARRATIVO DE USO 1
Ricci debe trabajar
Pero Ricci puede trabajar solo si tiene la bicicleta,
Luego:
PROGRAMA NARRATIVO DE USO 2
Ricci debe conseguir su bicicleta
Pero Ricci pierde la bicicleta,
Luego:
PROGRAMA NARRATIVO DE USO 3
Ricci debe recuperar su bicicleta
Para ello:
PROGRAMA NARRATIVO DE USO 4
Ricci debe saber el paradero del ladrón
Para ello:
PROGRAMA NARRATIVO DE USO 5
Ricci debe encontrar al viejo, amigo del Ladrón
Y aunque lo encuentra y el viejo escapa
Ricci logra ver al ladrón y sin embargo,
No logra recuperar la bicicleta,
Por lo tanto:
PROGRAMA NARRATIVO DE USO 6
Ricci debe robar una bicicleta
Y como es atrapado,
Ricci no puede recuperar la bicicleta
Ni su trabajo,
Por lo que:
Ricci no logrará sobrevivir

Como se puede observar, la identificación de los programas narrativos y las relaciones jerárquicas entre el programa narrativo base y los programas narrativos de uso nos proporciona una comprensión clara de la estructura de la acción en la película de ejemplo.

Por último, el uso de los objetos modales puede resultar útil en la construcción de personajes y, en particular, en el diseño del personaje principal. Como hemos visto, los objetos modales representan las competencias necesarias para que el sujeto pueda conectar con los objetos de valor. El querer hacer, el deber hacer, el saber hacer y el poder hacer representan competencias que, una vez adquiridas, hacen posible que el sujeto lleve a cabo el programa narrativo. A primera vista, puede parecer que los objetos modales solo representan competencias «positivas", habilidades que permiten al sujeto llevar a cabo un determinado programa narrativo. Sin embargo, la noción de objeto modal es más amplia y puede entenderse no solo como una

capacidad de hacer, sino también como una incapacidad de hacer o una capacidad mediada de hacer. En un trabajo publicado en 1976 (**Pour une théorie des modalités**), Greimas analiza a fondo los objetos modales. Al estudiar el efecto que tiene la adquisición de dos objetos modales diferentes en el sujeto operador, el investigador aplica el cuadrado semiótico a cada modalidad. En el caso del poder hacer, se llega a un esquema como este:



Podemos observar que el cuadrado no solo muestra objetos modales que podríamos considerar «positivos", como el poder hacer, sino también modalidades que podríamos interpretar como «negativas", como el no poder hacer. Ambos tipos de modalidades aparecen en las historias, por ejemplo: lo que Dorothy, la protagonista de **El mago de Oz**, necesita para regresar a casa es un poder hacer (una capacidad que se encuentra en objetos como las zapatillas, la escoba, la ayuda del mago, etc.), mientras que lo que impulsa a Ben Sanderson, el personaje alcohólico de **Leaving Las Vegas**, a beber hasta morir es un no poder no hacer, modalidad que eventualmente podría considerarse negativa. Lo que una historia dramática pone a prueba en el personaje principal es una modalidad que el sujeto operador ha adquirido previamente. Esto significa que las preguntas clásicas sobre el personaje principal, como «¿Será capaz Dorothy de obtener los recursos que necesita para volver a casa?» o «¿Podrá Ben dejar su alcoholismo y abandonar su decisión suicida?» pueden formularse en términos del objeto modal: por ejemplo, en el caso de Dorothy, «¿Adquirirá el sujeto la competencia del poder hacer?» o, en el caso de Ben Sanders, «¿Se liberará el sujeto del no-poder no-hacer y adquirirá la competencia del poder-hacer (poder renunciar a su compulsión)?». Los objetos modales nos permiten representar los rasgos de carácter que definen al personaje principal de una historia. En otras palabras, las historias hablan de sujetos que ya están modalizados previamente, que han adquirido objetos modales en los programas narrativos presupuestos en sus antecedentes: los celos

de Otelo pueden entenderse como el no-poder no-hacer compulsivo de un celoso que no puede evitar que lo carcoman los celos; los poderes de los superhéroes pueden entenderse como un poder- hacer previo, adquirido en algún episodio que suele formar parte de su historia previa; la habilidad de Sherlock Holmes puede entenderse como un saber hacer que lo define; y la resistencia de Gandhi puede entenderse como un poder no-hacer eficiente, y así sucesivamente

CAPÍTULO 5

Prejuicios y generalizaciones

DESDE EL LADO OSCURO

Siempre he creído que el mejor modelo para aprender a escribir buenos guiones es ver, junto a obras maestras, películas muy malas. Lo mismo vale para la literatura y, supongo yo, para cualquier otra forma de expresión: en el fracaso se encuentra el reverso de la sabiduría, en el naufragio, el aprendizaje de la navegación. Los artículos reunidos aquí son el fruto de esta indagación y se nutren de mi propia experiencia, de mi práctica de asesor y de la lectura de miles de manuscritos, sobre todo en el campo del guion. Lo que piensan muchos escritores (quizás pensar tanto es uno de los problemas, pero no lo analizo aquí), lo que temen y a lo que obedecen quienes se aventuran a escribir. Esta última parte del libro es un rico inventario de prejuicios y preconcepciones.

SUPUESTOS QUE LIMITAN LA ESCRITURA CREATIVA

En la escritura de guiones, hay senderos que nos llevan con frecuencia al estancamiento o a la confusión. A veces están tan cercanos que no podemos verlos. He aquí un inventario:

Confundir la construcción subjetiva con la construcción objetiva

La construcción objetiva en el guion establece las leyes causales del mundo de la historia y hace uso de acciones. La construcción subjetiva se ocupa de los personajes, de sus acciones, decisiones y motivaciones. Un escritor dramatiza objetivamente cuando, por ejemplo, crea un personaje feminista que piensa que todos los hombres son maltratadores y hace que su personaje se dedique a exterminar a todos los personajes machistas que lo rodean. Si estructuramos ese mismo guion o novela a partir de nuestra creencia personal de que todos los hombres son egoístas y maltratadores y esperamos que cada vez que el personaje cometa un asesinato los espectadores lo comprendan porque suponemos que comparten nuestras ideas sobre los hombres, estamos construyendo un mundo cuyas leyes subjetivas solo están a nuestro alcance. El primero es un mundo que podemos compartir, el segundo no es más que una proyección de nuestras apreciaciones personales y solo lo compartirán quienes piensen como nosotros. Como sucede en cualquier acto de comunicación humana, también en la escritura creativa comunicarse exige que hagamos objetivo lo subjetivo.

Confundir situación con acción

Una situación dramática es un estado de personas o cosas sometidas a tensiones internas y/o externas: un grupo de prisioneros decididos a fugarse; un matrimonio que enfrenta una crisis; un personaje psicótico, acosado por sus alucinaciones, que está a punto de cometer un asesinato. La acción dramática implica un cambio de estado: una fuga carcelaria; el proceso de un divorcio; la irrupción y desarrollo de una crisis delirante. En la situación, la tensión es estática, la acción implica el paso progresivo de un estado a otro, y la tensión cambia en cada momento. Tanto la situación como la acción son indispensables en las narraciones, pero la tensión dramática de una situación no debe ser interpretada como acción: es tensión pura. Hay situaciones interesantes que implican una gran tensión entre los personajes, pero no basta con tener una situación interesante para tener una historia completa. La situación de un niño que le da albergue a un extraterrestre no genera una historia hasta que el extraterrestre se empecina en regresar a su planeta de origen, es decir, hasta que la situación desemboca en acción a partir de una decisión del extraterrestre. Nadie toleraría una versión de **E.T. el Extraterrestre** que consistiera, única y exclusivamente, en la situación de un niño que esconde a su amigo de los ojos de la familia mientras que la familia se encuentra repetidamente a punto de descubrirlo. Si no se entiende la diferencia entre la tensión producida por la situación y la tensión producida por la acción, se corre un gran riesgo de escribir una obra en la que el desarrollo acto se estanca. Muchas películas, series y telenovelas se estancan porque el escritor se enamora de una situación y no quiere desprenderse de ella. Cuando tengas una situación interesante, sácale provecho y apenas se agote, pasa a la situación siguiente. Una historia requiere del cambio constante de situaciones.

Confundir lo externo con lo interno

Contra lo que suele pensarse, en una historia dramatizada lo interno no es solamente lo «mental», lo que los personajes «piensan» o «sueñan», ni lo que el psiquiatra de un personaje pueda explicar. Lo interno es lo que el personaje actúa a partir de sus motivaciones. Un personaje que manifiesta en palabras sus

demonios internos o que expresa verbalmente lo difícil que es tomar cierta decisión y que se pasea a lo largo de una historia sin decidir ni actuar, no desarrolla dramáticamente ningún «conflicto interno», sino que simplemente se muestra como un personaje aquejado de algún mal que quizás podemos etiquetar, pero que no necesariamente comprendemos.

Un buen ejemplo de un personaje fallido construido de esta manera es Hudson Milbank, el personaje aquejado de trastorno de despersonalización que es interpretado por Matthew Perry en la película **Numb** de Harris Goldberg cuyos síntomas repetidos nunca logramos descifrar. Cuando un personaje manifiesta en acciones su interioridad y esas acciones tienen consecuencias, comenzamos a penetrar en su mundo interno. Lo externo de los personajes es aquello a lo que solemos ponerle un nombre y una etiqueta; lo interno de los personajes es aquello que podemos desentrañar como proceso y que nos hace pensar en nuestro propio mundo interno.

Confundir el tema de la obra con el tema desarrollado en los diálogos de los personajes

El tema de una obra narrativa se desarrolla a través del conflicto, no a partir de los discursos de los personajes. Un guion o una novela no desarrolla dramáticamente el tema del racismo porque uno o varios de sus personajes habla constantemente de cuestiones raciales, sino cuando el conflicto de la historia surge del hecho de que algún personaje es víctima del racismo, como ocurre por ejemplo, en **To Kill a Mockingbird**. Desarrollar un tema es dramatizar el tema a través del conflicto.

Confundir exhibicionismo sentimental con densidad emocional

Una historia no es necesariamente intensa porque alguno de sus personajes describe sus arrebatos de amor, de sufrimiento o de locura. Aun dentro del género del melodrama, como en **La vida es bella** lo exorbitante del sentimiento es consecuencia de la acción, no su sustituto. Los grandes momentos de amor en el cine han sido contados con miradas, no con parrafadas sentimentales. Un bello

ejemplo lo suministra la película **Un lugar en el mundo** de Adolfo Aristarain (1992), en el cual una gran historia de amor entre un hombre y una mujer está contada solo con miradas.

Confundir profundidad dramática con profundidad temática

El tema de un filme no es necesariamente «profundo» porque aborde asuntos «profundos», se base en acontecimientos «profundos» o en personajes históricos considerados «profundos». Dicho en pocas palabras, un filme no es profundo nada más porque su contenido sea «profundo». Se puede hablar de cualquier tema profundo banalmente y se puede explorar un hecho nimio con profundidad. La profundidad es un asunto de perspectiva, de sensibilidad del autor y de buena estructuración dramática.

Confundir inflexión con complicación.

Que un guion o una novela tengan innumerables «puntos de giro» no garantiza que sea un guion lleno de acciones significativas. Lo vital para un guion es que las complicaciones de la acción —muchas o pocas— se deriven del conflicto central. Un escritor siempre tiene la posibilidad de complicar la historia introduciendo acontecimientos inesperados, pero si las peripecias no afectan al personaje principal, ni ponen en riesgo sus valores, lo único que producen esos acontecimientos es ruido. Un escritor efectivo no necesariamente inventa nuevos problemas en cada secuencia o introduce acontecimientos imprevistos en cada capítulo, sino que sabe complicar el problema significativo de la trama a medida que ella avanza y hace que estas complicaciones repercutan sobre el conflicto interno del personaje principal.

Confundir motivación con justificación

Dime cuánto justificas tu obra y te diré cuán débil es tu historia. Si el personaje tiene mucho que explicar y mucho que justificar (por boca del escritor), es porque la historia no se explica por sí sola. La motivación dramática constituye el motor dramático interno y a priori de la obra, y no puede ser reemplazado por las explicaciones externas, a posteriori. Si estás justificando tu guion o tu novela, o

los diálogos abundan en justificaciones, es que el guion o la novela no se soportan por sí solos.

Confundir justificación con resolución de problemas.

El drama lidia con conflictos objetivos, es decir, con problemas que exigen soluciones; no con interpretaciones subjetivas de los problemas, ni con «conflictos» que están en la «mente» del personaje, porque donde están es en la mente del escritor. Como sucede también en la vida real, no basta con que alguien sienta o interprete que, para él o para ella, cierto asunto es un problema: es necesario que el asunto también sea un problema cuando es visto por los demás. Cuando el escritor le exige a su público que deduzca o interprete la «interioridad» del personaje y que entienda los problemas del personaje desde esta «interioridad», no necesariamente está construyendo personajes abiertos (como pretenden algunos), sino personajes incompletos.

Confundir motivaciones con intelectualizaciones

Las razones por las cuales los personajes hacen o dejan de hacer cosas, no deben requerir interpretaciones psicoanalíticas, sociológicas, ideológicas o de ninguna otra índole, sino que deben provenir de las motivaciones de los personajes. Es cierto que las motivaciones de los personajes permiten interpretaciones abstractas, pero el razonamiento recíproco no es cierto, un personaje que no puede ser comprendido sino a partir de interpretaciones abstractas, es un personaje débilmente construido. Un personaje bien elaborado no es un «caso» que requiere ser descifrado, sino un ente dramático cuyas acciones y decisiones invitan a múltiples interpretaciones.

RECONSIDERA ALGUNOS CONCEPTOS QUE HAS APRENDIDO

Algunas «verdades» sobre la escritura, que ahora abundan en internet, son verdades a medias porque obedecen a una visión restringida de lo dramático y, en realidad, del mundo. El mundo en el que vivimos es más amplio que el que señalan las fronteras de los grandes productores de historias y también más extenso de lo que indican nuestras creencias particulares, por masivas que sean. Esta es una recopilación de esas grandes «verdades» y de por qué es saludable que te separes de ellas o, al menos, que aprendas a mirarlas con espíritu crítico.

El personaje principal debe tener una meta específica y «mover» la historia

El personaje principal suele ser definido como el personaje «alrededor del cual gira una historia». Y también suele sobreentenderse que el personaje principal es aquel que persigue un objetivo específico. Pero todo esto no es necesariamente así. En realidad, el personaje principal es el personaje con quien simpatizamos o empatizamos y a través de quien experimentamos la historia. En otras palabras, el personaje «vive la historia» y nos la hace vivir a nosotros. ¿Por qué compartimos esa experiencia con el personaje principal? Porque el personaje principal es puesto a prueba en la historia y alguna parte de nosotros participa de esa prueba. Aunque en la mayoría de las historias el personaje principal persigue un objetivo externo y lucha por él, en ciertos casos juega un papel distinto en la historia y ni persigue la meta de la historia ni la «mueve». Sobran los ejemplos. Hemos visto a lo largo de este

libro que en la película **Central do Brasil**, el personaje principal es Dora, una mujer egoísta y solitaria que se gana la vida escribiendo cartas para gente analfabeta que necesita comunicarse con sus familiares. Dora es el personaje alrededor del cual gira la historia y su conducta egoísta es sometida a escrutinio en el filme. Dora es, indudablemente, el personaje principal de la historia. Pero el personaje que «mueve» la historia de **Central do Brasil** es Josue, un niño a quien Dora se ve obligada a ayudar cuando queda huérfano. La meta de Josue es muy clara: consiste en encontrar a su padre. Otro ejemplo lo suministra el famoso filme **Casablanca**, del norteamericano Michael Curtiz. En este caso, el personaje principal, Rick Blaine (Humphrey Bogart), es el oponente (y eventualmente ayudante) de quien «mueve la historia». Recordemos que, mientras Rick se debate entre tomar venganza de la mujer que lo abandonó en París o colaborar con la causa de los aliados en plena Segunda Guerra Mundial, es Víctor Laszlo, su rival, quien tiene la meta específica de abandonar Casablanca para dar cumplimiento a una misión de guerra que le ha sido encomendada. La distinción antes señalada es muy importante porque cuando el guionista se empeña en buscarle un objetivo externo a un personaje principal que no tiene sino problemas internos, corre el riesgo de paralizar la escritura y de meterse en un callejón sin salida. Uno incurre en este riesgo cuando no entiende la diferencia entre el personaje principal, que es el personaje que pone a prueba su interioridad en la historia, y el personaje que tiene una meta externa y «mueve» la historia. En pocas palabras: no hay que obligar a que el personaje principal «mueva» la historia si no es él o ella quien tiene esa misión. Tal como sucede en la vida, uno puede ponerse a través de una misión emprendida por uno mismo, o participando en la misión de otra persona.

El protagonista siempre debe luchar por obtener algo tangible

Muchas veces no es así. Una cosa es que la meta que el protagonista persigue sea discernible y otra cosa es que el objetivo ulterior que persigue sea necesariamente un objeto material. El

concepto de logro es mucho más general que el de obtención y también mucho más útil: un personaje puede buscar la tranquilidad que produce la mirada de otro personaje, o la cristalización de una idea obsesiva que lo acorrala, o la redención de la culpa que siente. En cualquiera de los casos, el personaje tendría un objetivo. Lo importante es saber qué quiere lograr el personaje y cómo, tanto la búsqueda como el resultado de la lucha se manifiesten en acciones. Los personajes de películas como **Whisky** (dirigida por Pablo Stoll y Juan Pablo Rebella, 2004), **Ese oscuro objeto del deseo** (dirigida por Luis Buñuel, 1977) y **El árbol de la vida** (Terrence Malick, 2011) tienen objetivos ulteriores intangibles, aunque muchas veces estos objetivos se revelan mediante detalles visibles y materiales, o pequeñas metas circunstanciales.

El personaje principal siempre debe «cambiar», «aprender algo» y «transformarse»

Esta afirmación ha sido desmentida innumerables veces desde el advenimiento de una de las historias que más han influido en la civilización occidental en los últimos dos mil veintiún años: la historia de Jesucristo. De acuerdo con los evangelios, Jesús de Nazaret no vino al mundo a aprender, sino a enseñar; no vino a transformarse, sino a transformar a los demás; no «creció», sino vino a hacer que la humanidad «crezca». Es lo que suele suceder con los héroes mesiánicos y con los mártires: no buscan una verdad, porque «ellos son la verdad». En el cine hay muchos ejemplos de personajes que no se transforman, Juana de Arco, de **La pasión de Juana de Arco** (Theodor Dreyer, 1938), Ricci de **Ladrón de Bicicletas**, Pepita de **La voz dormida** (Benito Zambrano, 2011) y muchos más. La verdad es que hay dos tipos de historias: aquellas en las que el personaje principal cambia (y el mundo que lo rodea permanece más o menos igual) y aquellas otras en las que el personaje principal no cambia (y el personaje principal cambia algo del mundo en el que vive). Cuando el guionista se empeña en hacer que su personaje principal cumpla con la receta de la transformación obligatoria, muchas veces termina desvirtuando el sentido de su idea original.

Una obra de ficción debe comunicar siempre un valor positivo

Esto también es falso. Las obras con «moralejas positivas» constituyen solo una fracción de las obras escritas y posibles. Los relatos en general pueden comunicar valores diversos y no necesariamente sanciones positivas. Basta con citar el **Antiguo Testamento**, uno de cuyos episodios más conocidos nos hace pecadores innatos en virtud de una premisa negativa. La reconocida película **Chinatown** llega a la conclusión de que el mal nos gobierna y vivimos en una versión del infierno. No todas las historias nos hablan de «la mejor manera de actuar la vida», como sostiene John Truby.

El personaje debe alcanzar lo que «necesita»

La idea de «necesidad» suele ser utilizada de manera muy particular por la generalidad de los autores norteamericanos. De acuerdo con su interpretación particular, todo personaje principal «necesita» algo dentro de él o de ella cuya naturaleza sólo el escritor conoce. Y presuntamente una historia necesariamente debe relatar el itinerario que va desde una situación inicial en la que el personaje no tiene «lo que necesita», que casi siempre es desconocido para el personaje (por ejemplo, «necesita perdonar» o «necesita ser más humilde», etc.), hasta una situación final en la que el personaje obtiene «lo que necesita». Pues no. Como en la vida, muchas veces el personaje alcanza lo que puede, no lo que «necesita». La idea de que el personaje tiene un objetivo consciente y una «necesidad inconsciente», si bien puede ser útil como herramienta en la escritura de guiones particulares, dentro de ciertos géneros, no tiene validez dramática general. Lo que «necesita» el personaje no debe medirse con relación a los valores del autor (el guionista no es quien para decir qué es lo que «necesita» el personaje principal, a menos que quiera actuar como un demiurgo intrusivo). La necesidad del personaje, en contrario, debe ser medida con referencia al personaje mismo: muchas veces el personaje no necesita encontrar lo que «necesita», o no merece

encontrar lo que «necesita». No todos los guiones son piezas didácticas o sermones encubiertos.

La estructura es una ordenación de «eventos de la vida»

Es lo que sostienen autores como Robert McKee, pero la vida tiene mucho y poco que ver con los guiones y las novelas. En primer lugar, porque la vida no tiene estructura, acaso la vida es la búsqueda de la estructura de la vida, y nada más. En segundo lugar, porque la estructura a la que se refiere McKee es apenas una de las estructuras que concurren en el guion o en la novela. Y en tercer lugar, porque en una obra de ficción, toda selección es una invención y viceversa. La obra es siempre una creación arbitraria, una mentira para entender la verdad de la vida. Quien busca construir un guion o una novela solamente a partir de «pedazos de la vida», se queda con la incertidumbre de la vida y sin el guion o la novela. Si profundizamos más en esto, nos encontramos con que las historias, aun aquellas que parecen surgir de la vida, suelen estar urdidas a partir de las interpretaciones que hacemos de los eventos, no de los eventos en sí mismos. Cuando contamos una historia, completamos los «eventos de la vida» con eventos que nos imaginamos o que suponemos para darle coherencia a la historia. Todas las historias tienen algo inventado de algún modo que no es producto de una ordenación de «eventos de la vida».

El personaje principal siempre debe tener una flaqueza moral que debe ser reparada

Esta falsa creencia tiene que ver con la falacia ya descrita según la cual las historias deben ser forzosamente didácticas y deben comunicar un mensaje «positivo» que se deriva de un personaje que aprende a superar cierta «debilidad moral». Pero un guion no tiene que ser necesariamente la receta para un buen comportamiento, los guiones no son solamente territorios de la redención, ni escuelas para curarnos de nuestras flaquezas. Es lo que hace Syd Field en su texto fundador **Screenplay: The Foundations of Screenwriting** cuando define el conflicto como sinónimo de problema, de obstáculo o de dilema. Pero el conflicto dramático, el que les interesa a los

guionistas y a los escritores en general, es un término técnico, que alude a contradicciones lógicas que el escritor debe tener muy claras, por ejemplo, querer conseguir algo y no poder conseguirlo, o desear algo que no se debe desear. Sin una clara visión lógica de cuál es el conflicto que enfrenta el personaje, el escritor poco puede desarrollar un conflicto en términos dramáticos. Por eso es que muchas veces el escritor, hundido en la vaguedad conceptual que le proporcionan algunos manuales, no logra definir con precisión cuál conflicto está hablando su obra. Y entonces, lo que debiera ser conflicto, deviene en confusión.

«Romper la estructura» es romper la cronología de los eventos

Para algunos autores, «romper la estructura» de un guion o novela equivale a trastocar el ordenamiento cronológico de los eventos, porque, de acuerdo con esta concepción, la estructura es la «disposición en tres actos». Cuando así se procede es porque se confunde la estructura lógica causal del guion o la novela con la manera cómo se estructura el tiempo del relato. Hay que entender que hay obras que rompen la estructura cronológica para contar melodramas tradicionales cuya estructura lógica es convencional, como sucede en la película **21 gramos** de Alejandro González Iñárritu (2003) con guion de Guillermo Arriaga (o en dramas menos convencionales como **Bad Timing** de Nicolas Roeg, 1980), pero hay también filmes cronológicos (o más bien a-crónicos) que subvierten, no tanto el orden de la temporalidad, sino la lógica misma de la historia, como ocurre en filmes como **A Zed & Two Noughts** de Peter Greenaway (1985), o en los que la ruptura del ordenamiento cronológico viene acompañada de la ruptura de la cadena lógica causal, como en **Inland Empire**. Lo que esto quiere decir es que las rupturas estructurales pueden darse en diversos niveles, por ejemplo, en el de la temporalidad o en el de la lógica de la historia. Sin embargo, la idea de que una ruptura de la estructura se reduce a la alteración cronológica es bastante común y se ha visto reforzada por clasificaciones como las de Robert McKee cuando habla de «arquitrama», «mini-trama» y «anti-trama». La clasificación de

McKee confunde los diferentes niveles de la estructura (la «relatante» y la «relatada») y parte de una definición de la trama arquetípica como aquella en la cual coinciden «una realidad ficticia coherente» (es decir, una lógica de los hechos arquetípica) y la temporalidad cronológica («a través de un tiempo continuo»). Solo la consideración de que la estructura global de un guion es compleja y comprende niveles como el de la lógica de las acciones y el orden de los acontecimientos permite ver que la «ruptura de las estructuras» puede producirse de muchas maneras.

El «tema moral» es aquello de lo que «trata la obra»

El concepto de tema moral, tan frecuente en las discusiones sobre guion, suele ser definido de formas muy diversas. Pero, como sirve para todo, termina no sirviendo para nada. Por eso es importante que el escritor cuente con una definición práctica de tema moral que lo ayude efectivamente con la escritura. Una tal definición es la siguiente: el tema moral es un recorrido semántico de apreciaciones en el marco de dos valores opuestos, representados por el dilema del personaje principal. Estos valores podrían corresponder a la sumisión y a la rebeldía, para dar un ejemplo, y entonces, tal como sucede en el filme **Festen**, al debatirse entre estos dos extremos, las diferentes valoraciones de estos extremos opuestos, tal como surgen del recorrido del personaje principal, terminan desarrollando el tema. Cuando quieras desarrollar el tema moral de tu historia, pregúntate por el dilema del personaje principal y utiliza los valores opuestos entre los que él o ella fluctúan, como brújula del desarrollo del tema.

LLAMADOS DE ATENCIÓN

Estos son algunos puntos de atención relacionados con los conceptos desarrollados en este libro, que podrían ser útiles para escritores desprevenidos:

1. Recurrir al viaje del héroe está muy bien. ¿Pero te has preguntado realmente quién es tu héroe y para qué le sirve el viaje? Una historia no es simplemente una serie de situaciones unas detrás de otras, ni el viaje de una historia es puramente interno. Si llenas tu guion o tu novela de peripecias que le ocurren a un personaje que podría ser como cualquier otro, es poco lo que estás contando. No es solo el viaje, sino quién hace el viaje y qué significa ese viaje.
2. Preguntarse cuáles dificultades tiene tu personaje principal está bien. Pero lo importante no es necesariamente que el personaje tenga debilidades, sino lo que lo diferencia de su mundo crea desequilibrios. El personaje principal no es siempre alguien que necesita aprender porque tiene falencias, sino un personaje cuya diferencia con lo que lo rodea causa desequilibrios en el universo de la historia.
3. Que tu novela o tu guion deje un mensaje está bien, pero los únicos mensajes que existen no son los aleccionadores. Las grandes creaciones dramáticas han estado llenas de verdades, no de sermones.
4. Hacer mapas del camino señalando los actos y los puntos de giro está bien. Pero la historia no es el camino, es sobre todo lo que le ocurre al caminante.
5. Que tu historia sea movida por el deseo de un personaje por un bien externo está bien. Pero ese personaje no necesariamente tiene que ser el personaje principal. Uno entra en crisis cuando se

involucra en algún problema, no necesariamente cuando uno mismo crea el problema. Lo mismo sucede con los personajes.
6. Que tu obra pueda tener un héroe está bien, pero el héroe es solo uno de los tipos posibles de personaje principal. En una nave, no solamente el capitán tiene una historia personal. En tu guion o novela, decide quién es el capitán del barco y a quién le sucede la historia que estás contando.
7. Que tu historia tenga un comienzo, un desarrollo y un desenlace está bien. Pero no necesariamente estos tres momentos tienen que coincidir con el comienzo, el desarrollo y el desenlace de tu narración. Puedes utilizar los «paradigmas» para contar tu historia, pero no permitas que los «paradigmas» utilicen tu historia para repetirse.
8. Que tu historia tenga un mentor está bien, pero un mentor es un espejo, no necesariamente un viejo con barba. El mentor es cualquier ente que invita al personaje principal a que se revise por dentro. Lo importante es crear la dinámica de la enseñanza, no la figura del maestro.
9. Es cierto que tu historia debe tener conflictos. Pero el conflicto importante no es el de mayor intensidad objetiva, sino aquel en el que te enfocas. Para darte cuenta de eso basta con que pienses lo que sucede cuando te encuentras en una reunión social importantísima y comienzas a sentir una intensa comezón en la espalda de la que no te puedes librar.
10. Está bien que identifiques el tema de tu obra. Pero un guion o una novela tiene tantos temas como perspectivas utilices para mirarlo: si tuvieras que contar una historia sobre la cacería de leones en África tendrías que abordar un tema ético y un tema ecológico (y eventualmente otros temas más). ¿Cuál de estos «temas» escogerías como elemento estructurador de tu guion? Un tema no es un saco, es un eje.
11. Cuídate de los términos «novedosos» que dicen siempre lo mismo. Las ideas valiosas son las que te permiten comprender las dinámicas, no las que te enseñan vocablos que significan lo mismo que ya sabes.

12. Rehúye de las evaluaciones crueles o condescendientes brindadas por «expertos». Una obra no se evalúa con adjetivos calificativos ni con opiniones sobre cuán buenos o malos son los diálogos, o cuán fuertes o débiles son los personajes. Lo más importante no es que te «revelen» el mejor camino, o que te obsequien la «fórmula secreta» para caminar. Lo valioso es que te ayuden a ver cómo caminas y que te ayuden a descubrir tus pasos.
13. Conocer los métodos de escritura en 2, 3, 5, 7 o nueve actos es interesante. Pero lo esencial de una historia no está en las divisiones que utilizas para contarla, sino en la dinámica dramática que la alimenta. Una buena historia soporta varios formatos y varias estrategias narrativas. Una estrategia narrativa jamás garantiza una buena historia.
14. Conocer los métodos que permiten narrar la historia en 11, 22 o 27 pasos está bien. Pero una historia no es nada más cómo se narra, es sobre todo la calidad dramática del material que uno tiene para narrar, es decir, la estructura profunda.
15. No desdeñes el valor de la buena escritura: quienes te leen son influidos por la calidad narrativa y estilística de tu obra. Si tu guion está bien escrito, seducirá a quienes lo lean aunque no se percaten de ello. Si tu obra está mal escrita, creará rechazos aunque quienes lo lean puedan decir, en el caso de que estés escribiendo un guion, que «el guion no es literatura».

ALERTAS PARA LA ELABORACIÓN DE LA SINOPSIS

Ya sea «sinopsis», «resumen argumental», «descripción del proyecto», o como necesites llamar al documento que describe el embrión de tu obra, puedes tener en cuenta estos signos de alerta para la escritura. Llamemos a ese documento «sinopsis» para los fines de estas recomendaciones.

- La idea es genial, ¿pero la historia está clara?
¿Has definido la naturaleza de tu idea inicial? ¿Se trata de una situación dada por una imagen? ¿O es más bien un tema? ¿Es quizás una anécdota? ¿O es «un personaje que tienes en la cabeza»? En cada uno de estos casos tendrás crear la estructura dramática profunda de tu historia a partir del retazo de estructura que tienes en mente. Una historia es algo que le sucede a alguien y que significa algo. Si tu sinopsis sólo se sostiene por la potencia original de la idea, es porque tu historia no está clara o porque no tienes historia.

- ¿Tu sinopsis cuenta lo que le sucede a un personaje, luego lo que le sucede a otro personaje y a otro y a otro?...
¿Sabes exactamente a quién le ocurre tu historia? ¿Conoces, con precisión, qué es lo que le ocurre? Hay un personaje a quien le ocurre la historia (Que exista la posibilidad de que ese personaje sea colectivo o de que tu guión cuente varias historias y, en consecuencia, amerite de varios personajes principales, es otra cosa). Determina quién es el personaje principal de tu historia antes de desarrollar tu sinopsis.

- ¿Tu sinopsis explica el sentido de tu historia?

Si necesitas explicar el sentido de tu historia, es que quizás todavía no has elaborado su sentido. El sentido de una historia proviene de su estructura profunda: si tienes una estructura que funciona, todo el mundo entenderá el sentido de lo que cuentas, sin que les expliques más nada. Haz que el sentido de tu historia provenga de lo que le sucede a los personajes.

- ¿Tus personaje sufre conmociones internas tan profundas que para contarlas necesitas párrafo aparte? ¿Puedes expresar de manera específica lo que le sucede a tus personajes? Si sólo puedes describir tu historia por medio de abstracciones, de la descripción de «estados internos»", de argumentaciones temáticas o de tu propia interpretación de lo que pasa, es porque todavía no tienes una historia. Recuerda que un personaje es lo que hace, el relato es en buena medida conductista.

- ¿El personaje principal de tu historia tiene tantos rasgos interesantes que no sabes como presentarlo en un sólo párrafo?

¿Conoces el rasgo esencial de tu personaje principal y sabes cómo se traducirá este rasgo en una conducta observable? No importa si quieres escribir una versión remozada de **Chinatown**, o si prefieres aventurar tu propia variante de **Japón** (Carlos Reygadas, 2002) : en cualquiera de los casos, debes conocer cuál es la conducta rectora de tu personaje principal y saber (así sea para tus adentros) cómo se generó una naturaleza que se manifiesta en un comportamiento observable. Tu sinopsis debe dejar eso muy claro.

- ¿El tema moral de tu historia está ligado con lo que le pasa a los personajes?

Lo que le pasa a los personajes no es una simple ilustración del tema. Si tu tema está claro, es porque se deduce de tu historia. Si tienes que explicar el tema en tu sinopsis o si los personajes lo enuncian por ti, es porque todavía tu historia no tiene estructura.

- ¿Tu sinopsis logra comunicar el corazón de tu historia o se limita a exponer la trama?

Recuerda que una historia no es solamente una serie de acontecimientos. Si te limitas a detallar cómo son todos los árboles del bosque, es que no sabes de cuál bosque estás hablando.

- Tu sinopsis tiene un excelente arranque y un final impactante… ¿nada más?

¿Tienes claro cuál es el conflicto externo de tu historia? ¿Tienes claro cuál es el objetivo del personaje que mueve la historia? ¿Tienes claro cuál es la fuerza que se opone a que se alcance la meta visible de tu historia? Si tu sinopsis tiene un gran comienzo, un largo etcétera y un final impactante, resulta que no tienes realmente una sinopsis, sino la versión extendida de una idea. Debes definir la meta visible de tu historia antes de seguir adelante.

- ¿Tu historia consiste en la búsqueda de una «verdad interna» y finaliza con la consecución de esa verdad?

Muchas historias refieren una epifanía, pero una simple epifanía no necesariamente hace una historia. Si tu historia se reduce a que tu personaje descubre «algo que le falta en su interior», sin que ese descubrimiento sea el resultado de un conflicto, todavía no tienes una historia completa y efectiva. Si tu sinopsis es el testimonio de una revelación y solo eso, es porque todavía no tienes completa la historia.

- ¿Te emociona más tu idea que tu historia?

Tus emociones deben brotar de lo que les pasa interna y externamente a tus personajes, no del impacto que, en tu cabeza, provocará la idea de tu historia en tus futuros lectores. No des tu historia por terminada hasta que no hayas imaginado al menos una escena que realmente te conmueva.

DEBILIDADES COMUNES EN LA ESCRITURA

Estas son 10 debilidades que aparecen frecuentemente en proyectos de escritura, junto con algunas recomendaciones sobre cómo evitarlas.

1. La apelación a la interpretación posterior

Los vacíos de una obra no deben ser delegados a la interpretación del lector o espectador. Salvo en los casos de textos intencionalmente enigmáticos, una obra no debe convertirse en un acertijo que obligue al consumidor a interpretar lo incomprensible, ni esperar que su interpretación coincida con la del autor. Si las acciones de los personajes no son claras y requieren una interpretación subjetiva, probablemente no están bien construidas.

2. Las motivaciones difusas

Junto con objetivos poco claros, las motivaciones difusas son uno de los riesgos de las obras pretenciosamente «autorales». Estas motivaciones parecen diseñadas para otorgar a la obra una flexibilidad que pretende representar —o peor aún, simbolizar— la vida «tal como es», y asumen erróneamente que la vida misma es «dramática». No es lo mismo una motivación ausente, estratégicamente diseñada para que el lector rellene el vacío intencional que deja su omisión, que una motivación pobremente construida que induce a la ambigüedad y confusión. En guiones y novelas, lo difuso debe ser articulado con claridad.

3. Las situaciones dramáticas interminables

Algunas obras pecan de prolongar situaciones dramáticas hasta el punto de reemplazar la progresión de la acción. Estas situaciones

saturan muchos segundos actos de nuestras películas, primeros capítulos de nuestras novelas y largas escenas iniciales de nuestras obras de teatro y, en el peor de los casos, se extienden hasta el final. No hay que olvidar que las situaciones se agotan. Una situación interesante es temporal; su función es aparecer y luego dar paso a nuevas situaciones que avanzan la acción y desarrollan al personaje.

4. La falta de economía y unidad dramáticas

Algunas obras naufragan en una confusa diversidad de temas y tramas, fragmentan la obra y la desvían de su trama inicial. «De lo bueno, poco, y en profundidad» podría ser el mantra. Salvo que exista la intención contraria, una obra centrada crea capas de significado mientras aborda temas centrales, para de esta manera hablar de un universo entero.

5. La acumulación sin complicación

A falta de complicaciones que requieran de lógica dramática, algunas obras recurren a la acumulación de obstáculos, dificultades y nuevas situaciones, lo que resulta en desarrollos de los eventos sobrecargados y caóticos. Cada situación, incluso las mínimamente complicadas, requiere de una estructuración dramática cuidadosa. Recordemos la famosa escena del camerino de **Una noche en la ópera**, de los hermanos Marx (1935).

6. La transformación de un personaje que la historia no transforma

El recurso frecuente del *Deus ex machina* es un error común. Un personaje «cambia» debido a una manipulación que proviene de una subtrama añadida, un momento de «reflexión» o por persuasión externa. Toda transformación debería ser el resultado natural y necesario del desarrollo dramático de la historia.

7. Los personajes verbalmente profundos

La «profundidad» verbal de los personajes a menudo se confunde con la profundidad del tema de la historia. Un personaje inteligente merece una obra igualmente inteligente; de lo contrario, se convierte en un mero vehículo para mostrar la «inteligencia» del autor, lo que conduce al fracaso dramático.

8. Los personajes «internamente atormentados»

A veces se confunde conflicto interno con lo que podría tener la apariencia de un «tormento interior y que se reduce a silencios prolongados o miradas introspectivas. Sin embargo, tanto la complejidad dramática como la psicológica de cualquier personaje, atormentado o no, deben manifestarse a través de acciones concretas y significativas.

9. Lo externo que presupone lo interno

Hay que evitar que la obra consista en una profusión de eventos externos cuya «explicación» proviene de lo que se supone que los lectores o espectadores deben deducir como motivaciones «psicológicas» que residen en la «mente» de los personajes. La interioridad de los personajes se deduce de sus acciones. La actividad mental no es visible ni dramática.

10. La mezcla contradictoria de géneros

De la mano de querer hablar de muchas cosas a la vez, viene a menudo la intención de provocar muchos efectos simultáneos. A veces queremos obras que nos hagan reír, llorar, reflexionar y sean a la vez críticos, divertidos y distanciados, todo en uno. El resultado es una suerte de coctel que nos tira simultáneamente de varios lados. Los géneros constituyen, entre otras cosas, un conjunto de reglas de lectura y cuando no los trabajamos organizadamente terminan provocando resultados contradictorios. La concertación de varios géneros es el producto de un riguroso trabajo dramático, como sucede en obras como el filme **Eternal Sunshine of the Spotless Mind**.

APÉNDICES

APÉNDICE A

Adaptación del «modelo clásico» según el Enfoque Baiz

La siguiente es una adaptación del modelo del Enfoque Baiz, aplicada al caso en que el personaje principal es también el protagonista de la historia, conocido comúnmente como «héroe«.

1. Metáfora introductoria

Una técnica para introducir la historia es comenzar con una metáfora visual o narrativa. La metáfora puede mostrar el conflicto externo mediante una fábula que resume la historia, o puede aludir al contraste temático que se expresa en el dilema del personaje principal. En el caso de que la solución sea narrativa, se puede hacer uso de cualquier dispositivo que permita relatar dentro del relato, por ejemplo, conversaciones entre personajes, noticias que se difunden por cualquier vía (Internet, radio, televisión, cine, etc.), canciones (interpretadas en un cabaret o en una fiesta), fragmentos de obras de teatro, retazos de cómics, obras de títeres, o cualquier otro recurso que se te ocurra. Una metáfora acertada puede hacer que el espectador o lector se sumerja en sensaciones y emociones que lo preparan anímicamente para la obra.

2. Gancho

Algunas versiones del paradigma clásico sugieren empezar la obra con una escena que atrape al público. Puede ser una escena de anticipación que presenta un enigma o una escena de acción y suspense en la que algo valioso está en peligro. El gancho puede aparecer de muchas maneras, como un cuento que un personaje le cuenta a otro, un sueño o el fragmento de una película que alguien

está viendo. Para escena de gancho para esta obra, recuerda que el conflicto externo principal gira en torno al enfrentamiento entre el personaje principal y el antagonista, mientras que el personaje principal se debate entre su comportamiento predeterminado y la firmeza.

3. Mundo de la historia

Según el modelo clásico, es fundamental en la etapa inicial de la historia presentar el mundo en el que se desarrollará la trama. Debes ubicar este mundo en tiempo y lugar, e incitar la curiosidad del lector o espectador por adentrarse en él. Puedes mostrar al personaje principal en su vida cotidiana para exponer su relación con este mundo.

4. Protagonista

Es importante caracterizar al personaje principal para darle una personalidad única y distinguible. Considerando su edad y su ocupación, selecciona los rasgos más relevantes de su apariencia, incluyendo su vestimenta y cualquier otro detalle que lo distinga. Presenta el rasgo crucial de manera clara y distinta. Para ello, diseña un evento que estimule una reacción del personaje principal y muestre su comportamiento predeterminado.

Es crucial presentar el objetivo global del personaje principal, que va más allá de su meta específica. Este objetivo debe estar claro y presente en todo momento para el lector o espectador. La necesidad insatisfecha detrás del rasgo crucial es otro elemento clave en la caracterización del personaje.

5. Detonante

En el paradigma clásico, el detonante o elemento incitador es crucial para la trama de la historia. Es importante describir detalladamente lo que sucede cuando ocurre el evento detonante. El detonante debe reavivar el comportamiento predeterminado del personaje principal que proviene de su rasgo crucial y alimentar de su deseo de alcanzar su objetivo ulterior.

6. Antagonista

La figura del antagonista (o de la fuerza antagónica) ocupa un lugar central en el modelo clásico. En la medida en que el antagonista es fuerte y luce imbatible, el relato genera suspenso. Selecciona los rasgos más importantes y muéstralos mediante acciones.

La intensidad del clímax depende de la fuerza del antagonista o de la potencia de la fuerza antagónica. Es crucial que el antagonista represente una energía que objetivamente dispute la meta con el protagonista, en lugar de simplemente ser una oposición subjetiva o emocional que obstaculice al protagonista. Muestra en acciones que el antagonista posee esa energía.

7. Dudas

El protagonista puede experimentar dudas acerca de la tarea que debe llevar a cabo. Estas dudas pueden deberse a varias razones, como su falta de convicción, el miedo a lo desconocido, el rechazo a lo nuevo o su apego al mundo en el que tiene control. A veces, estas dudas surgen debido a una resistencia interna que se activa cuando el personaje percibe, posiblemente de manera inconsciente, que la aventura podría amenazar algún aspecto de su personalidad. Si el personaje principal tiene dudas sobre su tarea, estas deben reflejarse en sus acciones y decisiones.

Las dudas del personaje a menudo reflejan aspectos internos de su psicología. Ten en cuenta en particular su necesidad insatisfecha También considera lo que el personaje principal podría poner en riesgo. Si has profundizado en la construcción de la psique del personaje, busca en su perfil cuál es su mecanismo de defensa preferido. Considera su principal debilidad y su principal fortaleza. También ten en cuenta los eventos del pasado que moldearon en el personaje su actual manera de ser.

8. Aceptación de la misión

Una vez que el protagonista acepta la tarea, es importante que se expongan claramente las razones que lo llevaron a tomar esta decisión. Esto puede incluir tanto factores externos como internos. Es necesario que el lector o espectador comprenda por qué el

personaje se compromete con la tarea y qué es lo que está en juego para él.

9. Plan de acción

En esta etapa, el protagonista puede trazar un plan de acción para alcanzar su meta. El plan debe tomar en cuenta los recursos y herramientas a su disposición, incluyendo conocimientos e información necesarios para lograr el cometido. El nivel de detalle en la exposición del plan dependerá del género de la historia, ya que ciertos géneros como el policial, el cine de robos o el cine de acción, requieren una exposición detallada del plan.

El plan trazado por el personaje principal no necesariamente es objetivo, ya que refleja sus sesgos emocionales e intereses. En el diseño del plan, es importante tomar en cuenta los aspectos internos del personaje principal y mostrar cómo su subjetividad afecta el plan en acciones concretas. Da algunos indicios sobre cómo los sesgos emocionales del personaje pueden influir en su plan de acción.

10. Influenciador

Ahora es momento de presentar al influenciador. Para ello, consulta su perfil y selecciona los rasgos más importantes que definen su personalidad. Asegúrate de mostrar su postura frente al comportamiento predeterminado del personaje principal a través de sus acciones y diálogos.

Es importante que se muestre la naturaleza del vínculo entre el personaje principal y el influenciador crítico para que la influencia de este último sobre el primero sea creíble. Este vínculo puede haberse establecido previamente o desarrollarse a lo largo de la historia. Las siguientes preguntas pueden serte útiles: ¿Cómo se conocen? ¿Cuál es la primera impresión del personaje principal sobre el influenciador crítico? ¿Cómo evoluciona su relación? ¿Qué papel juega el influenciador crítico en la vida del personaje principal y en su búsqueda de alcanzar la meta? Utiliza los antecedentes que has escrito sobre su relación.

11. Controversia emocional

La relación entre el personaje principal y el influenciador crítico, su evolución y sus consecuencias, juegan un papel importante en la historia. Esta relación crece a medida que se estrecha el vínculo entre los dos personajes. Es importante mostrar cómo se establece este vínculo y cómo evoluciona a lo largo de la historia.

La interacción entre el personaje principal y el influenciador crítico es complicada ya que el influenciador crítico hace todo lo posible por convencer al personaje principal de la inconveniencia de su comportamiento predeterminado y este último intenta mantenerse fiel a su manera de ser, lo que a menudo es una fuente de tensión.

12. Primer punto de giro

En el modelo clásico, el primer punto de giro o primer *plot point* es un evento que aumenta las amenazas sobre el protagonista, lo confronta consigo mismo y lo obliga a cambiar sus planes. Por lo general, el primer punto de giro resulta en un empeoramiento de la situación del personaje. En este caso, el primer punto de giro podría poner al personaje en conflicto con su rasgo crucial. Para definir el primer punto de giro, debes determinar si la situación del personaje principal cambia debido a algo nuevo que ocurre o porque él mismo hace un descubrimiento.

13. Complicaciones

Después del primer punto de giro, surgen complicaciones que cambian el rumbo trazado por el protagonista y emergen nuevas informaciones que alteran el curso de los acontecimientos y/o modifican las relaciones entre los personajes. Estas complicaciones suelen ser progresivas, aumentan los riesgos y generan nuevos conflictos que obligan al protagonista a descartar tareas iniciadas previamente.

Al diseñar las complicaciones, es importante tener en cuenta a los personajes relacionados tanto con el protagonista como con el antagonista que podrían desempeñar un papel en ellas. Entre estos figuran el ayudante, el consejero y el oponente del antagonista, así como el influenciador crítico y el mentor, siempre que estos roles

estén presentes en la trama. Las complicaciones ocurren ya sea porque algo sucede que hace que el personaje principal tome una decisión, o porque el personaje principal descubre algo.

14. Punto medio

En el punto medio de la historia, el protagonista suele entrar en un nuevo territorio, ya sea porque sufre una derrota o porque el costo de continuar luchando se vuelve demasiado alto. El acontecimiento que ocurre en el punto medio suele aumentar los riesgos y añadir nuevos elementos a la trama. Este punto de giro tiene lugar, de nuevo, ya sea porque algo sucede que hace que el personaje principal tome una decisión, o porque el personaje principal descubre algo.

15. Nuevas complicaciones

El tramo central de la historia se dedica a las complicaciones: eventos que cambian el curso de la acción, información que altera los acontecimientos o las relaciones personales. Estas complicaciones son progresivas, aumentan los riesgos, generan conflictos adicionales y obligan a descartar vías iniciadas y a abrir caminos sin retorno. Las complicaciones suelen involucrar al antagonista y a personajes que forman parte de su constelación. Otra vez: Las complicaciones ocurren ya sea porque algo sucede que hace que el personaje principal tome una decisión, o porque el personaje principal descubre algo.

16. Pérdidas de las esperanzas

En el punto más bajo de su misión individual, el personaje principal parece haber llegado a un callejón sin salida. Todo lo que había intentado hasta ese momento parece haber fracasado y no hay indicios de que pueda haber una solución a su alcance. El público empieza a pensar que todo está perdido para el personaje principal y se pregunta cómo podrá superar esta difícil situación.

En su momento de máxima presión sobre su comportamiento predeterminado, el personaje principal pierde toda esperanza y se enfrenta a una encrucijada emocional. No sabe si seguir luchando o rendirse ante la adversidad. Todo parece haberse vuelto en su

contra y la carga emocional es abrumadora. Describe el momento en que el personaje principal se encuentra en esta encrucijada.

17. Complicaciones finales

El último tramo de la historia se reserva para las últimas complicaciones, las cuales suelen ser las más intensas y las que implican mayores riesgos. Estas complicaciones finales tienen un gran peso emocional para el lector o espectador. Es importante añadir estas últimas complicaciones con cuidado y atención, para mantener la tensión y el interés del público hasta el desenlace de la historia.

18. Luz al final del túnel

En el momento en que parece que todo está perdido para el protagonista, a menudo surge la posibilidad de que las cosas mejoren. En el caso más clásico, esto renueva la esperanza del lector o espectador y anticipa el segundo punto de giro. En esta situación, la mayor fortaleza del personaje principal puede desempeñar un papel importante. Describe cómo esta renovación de las esperanzas afecta al personaje principal y cómo su fortaleza puede ayudarlo a seguir adelante.

Cuando se renuevan las esperanzas, a menudo se produce una reevaluación del problema interno del protagonista. Teniendo en cuenta la importancia que tiene su comportamiento predeterminado, describe cómo esta revaluación afecta al personaje y cómo lidia con ella en el tramo final de la historia.

19. Segundo punto de giro

El segundo punto de giro, o segundo *plot point*, es un acontecimiento que en general se traduce en un mejoramiento de las condiciones que rodean al personaje principal y que abre una posibilidad de que el personaje principal logre alcanzar la meta o que alcance su objetivo ulterior.

20. Crisis

La crisis es la antesala del clímax (o, en casos excepcionales, la consecuencia de éste). En el exterior del protagonista la crisis

consiste en el momento de máxima tensión de las fuerzas en pugna. En el interior del protagonista, la crisis es la situación que confronta consigo mismo y le exige tomar una decisión sobre su problema interno. Se debe pensar en la crisis como un acercamiento a la muerte: algo tiene que morir, ya sea en el interior o en el exterior del personaje. Quizás pueda serte útil recordar la escena del fantasma.

La crisis desemboca en la exacerbación del dilema: el personaje principal quiere alcanzar su meta, pero no desea renunciar a su comportamiento predeterminado. Este es un momento crucial de la obra que debe ser descrito con detalle.

La lucha interna del personaje principal lo lleva a tomar una decisión crucial que debe ser descrita mediante acciones. La resolución de los conflictos internos suele allanar el camino para que los personajes enfrenten los conflictos externos. Describe las acciones que llevan al personaje principal a enfrentar finalmente al antagonista y cómo lo hace.

21. Climax

El clímax es uno de los momentos más esperados por el espectador o lector. El protagonista tiene que superar el último obstáculo que le impide lograr su meta, lo que conduce a una confrontación decisiva con el antagonista.

La batalla entre el personaje principal y el antagonista no está desvinculada del hecho de que el personaje principal debe resolver su conflicto interno con respecto a su rasgo crucial. Los detalles que muestran esta conexión son importantes para demostrar la articulación entre lo interno y lo externo en esta historia.

22. Resolución

En esta escena o secuencia y en las siguientes se empiezan a responder las preguntas planteadas. Hay que describir con detalles de qué manera el personaje principal logra o no alcanzar la meta.

Puedes mostrar tu evaluación de la resolución de la historia de manera explícita, a través de los personajes o de manera sutil, permitiendo que el público elabore sus propias apreciaciones.

23. Resultados

Es muy importante mostrar cuánto logra el personaje principal con relación a su objetivo global. Es necesario describir con detalles las acciones y consecuencias que muestran el grado de éxito o fracaso alcanzado por el personaje principal en este sentido.

En la conclusión de la historia, el protagonista puede experimentar una mejora o empeoramiento en sus condiciones de vida, independientemente de haber alcanzado o no sus objetivos.

25. Epílogo

El epílogo es un segmento opcional que puede ser utilizado para ampliar los resultados y agregar matices a la historia. Puede ser utilizado para describir las circunstancias finales de los personajes, comentar aspectos adicionales del mundo que rodea a los personajes, o agregar consideraciones temáticas adicionales.

El epílogo puede ser utilizado para terminar de precisar la premisa moral de la historia.

APÉNDICE B

Modelos de construcción narrativa para guiones y novelas

La evolución reciente en la técnica de escritura de guiones se caracteriza por el surgimiento de «paradigmas» propuestos por autores estadounidenses de manuales especializados. A lo largo de este desarrollo, figuras como Joseph Campbell, Gustav Freytag, y Aristóteles, aunque no directamente asociadas con la escritura creativa, han dejado una huella profunda. Su trabajo en áreas diversas ha servido como fuente de inspiración para una amplia variedad de modelos de escritura. Aquí se ofrece un repaso de esos modelos.

Constance Nash y Virginia Oakey

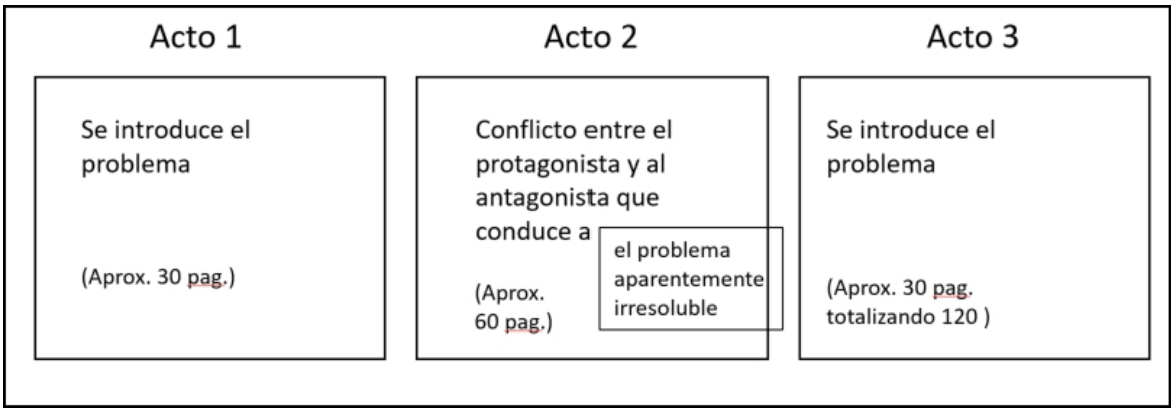
El viaje por los paradigmas confeccionados para la escritura de guiones y novelas que se utilizan hoy en día podría comenzar por este corto manual publicado en 1978. El libro es una miscelánea de informaciones sobre el guion, contiene entrevistas y fragmentos de guiones importantes. Y, formalmente, habla de la estructura en tres actos los cuales, según los autores, funcionan de la siguiente manera:

El Acto I contiene el conflicto o la acción que eleva el conflicto hasta una crisis y establece las intensas confrontaciones del Acto 2.

El Acto 2 contiene la acción y finaliza cuando el héroe o la heroína se ven envueltos en lo que parece un problema sin solución.

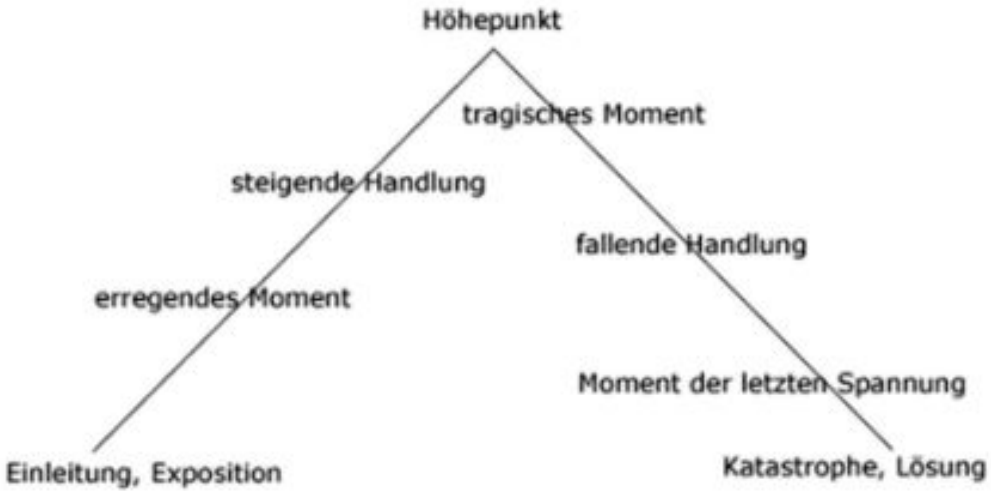
El Acto 3 contiene la resolución de todos los conflictos después de que alcanzan un clímax satisfactorio.

El modelo puede ser representado mediante el siguiente esquema:



La Técnica del Drama de Gustav Freytag

Die Technik des Dramas es un libro publicado por el dramaturgo y novelista Gustav Freytag en el año 1863. El autor funda un modelo que ha venido a llamarse «La pirámide de Freytag». En su revisión de la estructura del drama teatral, Freytag propuso un modelo que se refiere a las partes del drama. Según Freytag una pieza consta idealmente de 8 segmentos, de los cuales 5 son propiamente «partes» (*Theilen*) y tres son «pasajes» o «tránsitos» (*Stellen*) entre partes. Las partes en cuestión son: a) La introducción (*Einleitung*); b) El Ascenso (*Steigerung*); c) El Clímax (*Höhenpunkt*); d) La Caída o Revés (*Fall oder Umkehr*); e) La Catástrofe (*Katastrophe*). Los pasajes entre partes son: 1) El Momento de Excitación (*das erregende Moment*), que se sitúa entre la Introducción y el Clímax; 2) El Momento Trágico (*das tragische Moment*), que se sitúa entre el Clímax y la Caída y 3) El Momento de la Tensión Final (*das Moment der letzten Spannung*), que se sitúa entre la Caída y la Catástrofe. El esquema piramidal de Freytag, identificado con las etiquetas originales, es el siguiente.



Para quienes están familiarizados con las versiones del modelo de Freytag disponibles en español e inglés en Internet, es importante señalar que las versiones más comentadas en la web (con 5 o 7 «actos») derivan de una adaptación de la pirámide de Freytag que no permanece fiel al modelo original. Además, la terminología que Freytag emplea en su análisis específico de las obras dramáticas que utiliza como referencia no coincide con la utilizada en la actualidad. Por ejemplo, lo que Freytag denomina «Clímax», para el autor, define el momento de mayor tensión en la confrontación entre el protagonista y las fuerzas opuestas (y está situado en lo que hoy llamamos «el punto medio»), mientras que lo que Freytag llama «El Momento de la Tensión Final» es lo que actualmente identificamos como el «clímax» de una obra. La pirámide de Freytag es notable, entre otras cosas, porque el autor utiliza la idea de que un drama involucra «acciones» y «contra-acciones», cuyo enfrentamiento crea un patrón que estructura la obra. Freytag es reconocido por haber introducido lo que hoy conocemos como «Incidente incitador», que el autor alemán denomina «Momento Emocionante». Sin embargo, a pesar de sus virtudes, el modelo de Freytag se aplica a menudo de manera superficial en la escritura de guiones y en el diseño de novelas, porque se recurre a una versión «adaptada» que circula en Internet y que dista mucho del modelo original.

El paradigma de Syd Field

El «paradigma» de Syd Field es, quizás, el modelo más replicado, más citado y más criticado en el ámbito de la escritura, y hoy en día se utiliza tanto en la creación de guiones cinematográficos como en la escritura de novelas. El paradigma de Field marcó la consolidación del esquema de tres actos. La popularización de conceptos como el Punto Medio y los Puntos de Giro se atribuye a Field. Tras su presentación inicial en 1979, Field lanzó una versión mejorada, el «nuevo paradigma», junto con varios libros sobre su método.

El método de Syd Field para la escritura de guiones se fundamenta en el paradigma de tres actos, y resalta la necesidad de estructurar meticulosamente cada acto y sus componentes. A continuación, se ofrece un resumen del «paradigma de Field» para un guion de 120 páginas:

ACTO 1	ACTO 2	ACTO 2	ACTO III
PP1	Punto medio		PP2
PREPARACIÓN	*CONFRONTACIÓN*		*RESOLUCIÓN*

Acto I: **Establecimiento** (Primeras 30 páginas)

Inicio: Presentación del personaje protagonista o héroe.

Desarrollo: Exposición del problema principal o crisis que altera la vida del protagonista.

Conclusión: Desarrollo de la crisis que empuja al personaje hacia la búsqueda activa de un objetivo para resolver el conflicto.

Herramientas de estructuración: Uso de fichas para organizar unidades de acción que luego se transforman en escenas o secuencias.

Primer punto de giro: Cambio significativo al final del Acto I que redefine la dirección de la historia y lleva al desarrollo del Acto II.

Acto II: **Confrontación** (Siguientes 60 páginas)

Estructuración: Similar al Acto I, uso de fichas para organizar y reorganizar unidades de acción.

Nuevo paradigma: Introduce el punto medio (*midpoint*) y los puntos de enlace (*pinches*) para conectar y fortalecer las partes del Acto II, introduce complicaciones y estrategias del protagonista para superar obstáculos.

Complicaciones: Desarrollo de elementos que desafían al protagonista, las complicaciones se enfocan en las dificultades de la búsqueda iniciada después del primer punto argumental.

Acto III: Resolución (30 páginas)

Objetivo: Cerrar todas las tramas abiertas y conducir la historia a una conclusión natural y satisfactoria.

Técnica: Uso de fichas para estructurar el cierre de la historia y, asegurar que todas las expectativas planteadas tengan respuesta.

Fase Final: Escritura del Guion

Proceso: Rellenar el esqueleto generado en las etapas previas, respetando las restricciones del lenguaje cinematográfico, mediante el uso de acciones visuales y diálogos con calidad cinematográfica.

El modelo de Linda Seger

Discípula de Syd Field, lo primero que advierte en su libro **Como convertir un guion en un guion excelente** es su fidelidad al paradigma de los 3 actos. Su modelo es similar al de su maestro Syd Field con dos adiciones importantes: incorpora la idea de clímax, como momento decisivo en la lucha de protagonista por alcanzar la meta, y agrega la idea de la «Historia B», una subtrama casi obligatoria que se consagra a la relación entre el personaje protagonista y un personaje que polemiza con él en torno al problema interno del protagonista. El esquema de la «espina dorsal de la historia» de Linda Seger es el siguiente:

ACTO 1		ACTO 2	ACTO III	
Preparación	PP1	PP2	Clímax	Resolución
PREPARACIÓN		*ACTO 2*	*RESOLUCIÓN*	

Este es un resumen de los pasos de la «espina dorsal de la historia»:

- **Set-Up** (**Planteamiento o Presentación**): Esta primera etapa introduce el mundo de la historia, los personajes más importantes, y establece el contexto en el que se desarrollará el conflicto central. En esta etapa se presentan las circunstancias iniciales del protagonista, incluyendo su situación de vida, sus deseos y los obstáculos iniciales. Es el basamento sobre el cual se construirá el resto de la trama. En esta etapa se ofrece al espectador o lector toda la información que necesita para entender las motivaciones de los personajes y el contexto en el cual se desenvuelven en la historia.
- ***First Turning Point*** (**Primer Punto de Giro**): Este es el momento en que la historia toma una dirección decisiva que marca el fin del planteamiento y empuja al protagonista hacia el conflicto principal. A menudo es un evento o revelación que cambia la percepción del protagonista sobre su mundo o lo desafía a actuar. Este punto de giro eleva el riesgo y establece el objetivo central que el protagonista perseguirá a lo largo de la historia.

- ***Second Turning Point*** (**Segundo Punto de Giro**): Representa otro cambio significativo en la dirección de la historia que intensifica el conflicto o introduce nuevos desafíos para el protagonista. A menudo, se trata de un evento que pone a prueba las convicciones del héroe, lo prepara para el clímax e impulsa la trama hacia su resolución. Puede ser un momento de grandes revelaciones o decisiones que alteran el curso de los eventos.
- ***Climax*** (**Clímax**): Es el punto más alto de tensión en la historia en el que el protagonista enfrenta el conflicto central de manera definitiva. El clímax es el resultado de todos los eventos y decisiones previas: presenta la batalla final, la confrontación, o las pruebas que el personaje debe superar. Es el momento en que se resuelven las preguntas principales y se ve si el protagonista alcanza o no su objetivo.
- ***Resolution*** (**Resolución**) Después del clímax, la resolución describe las consecuencias de la confrontación final y muestra cómo los personajes y su mundo han cambiado como resultado de los eventos de la historia. Esta etapa sirve como cierre de la narración, en ella se atan los cabos sueltos y se ofrece al espectador o lector un sentido de conclusión. La resolución puede restaurar el orden inicial o establecer un nuevo equilibrio. Refleja el crecimiento o la transformación de los personajes.

El modelo de Michael Hauge

En varios libros que ha publicado desde 1988 hasta la fecha, Hauge presenta su versión del paradigma de los tres actos, que no se aleja demasiado del paradigma de Syd Field. Sin embargo, pone un mayor énfasis en el arco de transformación del protagonista y emplea una nueva terminología. Versiones posteriores se inclinan hacia un modelo más cercano al del «Viaje del Héroe» de Christopher Vogler. El siguiente gráfico lo resume:

Primer Modelo

Michael Hauge, consultor de guiones, propone un método centrado en la transformación del personaje principal a lo largo de la trama. Hauge asegura que su modelo no solo garantiza entretenimiento, sino también impacto emocional. El enfoque de Michael se resume en seis etapas:

1. **Preparación**: Esta es la presentación del mundo en el que vive el héroe, incluye la presentación de su vida cotidiana y el contexto en el que se encuentra el héroe antes de que ocurra el evento principal que impulsa la historia.
2. **Oportunidad Inicial**: Algo cambia en la vida del protagonista; se presenta una oportunidad que lo saca de su zona de confort y lo

coloca en un nuevo camino. Se produce la invitación a la aventura o el reto que debe enfrentar.

3. **Nuevo Situación**: El personaje se adapta a la nueva situación que la oportunidad inicial ha creado. Aquí, el personaje comienza a formular un plan y a moverse hacia su objetivo, aunque aún no se enfrenta a los mayores desafíos.

4. **Punto de No Retorno**: En esta etapa, el personaje se compromete completamente con su nueva vida y lo que está persiguiendo. Es un compromiso emocional y a menudo también físico, del cual no hay vuelta atrás.

5. **Clímax**: Es el punto más alto de la historia, en el cual el personaje enfrenta su mayor desafío o conflicto. La resolución de este conflicto requiere que el personaje aplique todo lo aprendido en su viaje y, a menudo, que se transforme de alguna manera significativa.

6. **Conclusión**: En la conclusión, se resuelven las tramas y subtramas. El personaje se ha transformado, y el mundo del personaje refleja de alguna manera esa transformación. Esta etapa brinda al público un cierre satisfactorio y una comprensión de cómo la experiencia ha cambiado al personaje.

En la evolución de su modelo para escribir guiones, Michael Hauge introduce conceptos claves como la «esencia» y la «identidad» con el propósito de profundizar en la transformación del personaje principal. Produce entonces un segundo modelo.

Segundo Modelo

1. **Presentación / Mundo Ordinario**: Se presenta al personaje principal en su mundo cotidiano, pero lo crucial aquí es establecer tanto su «Identidad» como su «Esencia». La «Identidad» se refiere a la máscara que el personaje lleva frente al mundo, una máscara diseñada para protegerse de alguna herida emocional infligida en el pasado o miedo profundo. La «Esencia» representa lo que el personaje realmente es en su núcleo, su verdadero yo que queda oculto tras la máscara de su Identidad.

2. **Oportunidad / Llamado a la Aventura**: Este evento altera la situación del personaje en el presente de la historia y representa para él la posibilidad de salir de su zona de confort. El llamado a la

aventura es un catalizador que desafía la Identidad del personaje y empieza a revelar su Esencia.

3. **Nueva Situación**: A medida que el personaje se aventura en una nueva realidad o emprende su viaje, comienza a experimentar la tensión entre su Identidad y su Esencia. Este conflicto interno se convierte en un tema subyacente a lo largo de la historia.

4. **Punto de No Retorno / Compromiso Total**: El personaje toma una decisión o realiza una acción que lo compromete irrevocablemente con su nueva trayectoria. Este compromiso a menudo lo pone en un curso de colisión con el enfrentamiento final, momento en el que no solo se pone a prueba su objetivo externo sino también su necesidad de reconciliar Identidad y Esencia.

5. **Climax / Mayor Desafío**: Es el enfrentamiento máximo que pone a prueba al personaje en todos los niveles. La resolución de este desafío requiere que el personaje deje caer definitivamente la máscara de su Identidad para abrazar su Esencia, lo que le permite superar el conflicto.

6. **Conclusión / Transformación y Realización**: La historia llega a su conclusión con el héroe que experimenta una transformación visible. La trama se resuelve y el personaje, ahora vive plenamente en su Esencia, ha cambiado. Esta transformación no solo afecta al personaje sino que también suele tener un impacto en el mundo que lo rodea. El Segundo Modelo puede resumirse en este gráfico:

ACTO 1		ACTO 2		ACTO III	
Preparación	**Nueva situación**	**Progreso**	**Complicación y riesgos más altos**	**Empuje final**	**Secuelas**
Etapa 1 Identidad plena	**Etapa 2** Vislumbra su destino	**Etapa 3** Avanza hacia la esencia	**Etapa 4** Se compromete con la esencia pero con miedo	**Etapa 5** Retrocede hacia su identidad y luego regresa a su esencia	**Etapa 6** Existencia transformada
Oportunidad	*Cambio de Planes*	*Punto de No Retorno*	*Revés Mayor*	*Clímax*	

La estructura narrativa en 4 actos de Kristin Thompson

La autora del libro **Storytelling in the New Hollywood**, Kristin Thompson, argumenta que la estructura de tres actos es a menudo

artificiosa y contraproducente, ya que se basa más en la cantidad de páginas que el escritor debe llenar que en la lógica dramática. Según Thompson, muchos guiones clásicos se dividen claramente en cuatro partes, con puntos de inflexión que proporcionan transiciones.

La estructura narrativa en 4 actos de Kristin Thompson, que está pensada como un modelo analítico y no como un patrón para ser utilizado por los guionistas de cine, propone una alternativa al tradicional modelo de tres actos y ofrece una manera detallada de desglosar un guion «clásico» a la manera de Hollywood. La descripción de Thompson para cada uno de los cuatro actos es la siguiente:

> **Acto 1 - Planteamiento (*Setup*)**: Este acto introduce a los personajes principales, el mundo en el que habitan, y al estado inicial de las cosas antes de que la trama principal se ponga en marcha. Se establece el contexto, se presentan los conflictos iniciales y se sugieren los objetivos de los personajes. El objetivo de este acto es crear una base sólida para la historia, mostrar qué está en juego para los personajes y sentar las bases para que el público debería interesarse en la historia que comienza
>
> **Acto 2 - Complicación (*Complicating Action*)**: La historia comienza a desviarse de la trayectoria esperada. Un evento o una serie de eventos complican la situación inicial, incrementan los riesgos y profundizan el conflicto. Este acto a menudo culmina con un punto medio que actúa como un clímax menor, en el cual el conflicto alcanza un punto crítico que transforma la dirección de la trama y a menudo empeora las cosas para el protagonista.
>
> **Acto 3 - Desarrollo (*Development*)**: Durante este acto, los conflictos y las complicaciones introducidas anteriormente se extienden y se desarrollan. Es el acto más largo. En este acto los personajes se enfrentan a pruebas, encuentran aliados y enemigos, y buscan soluciones a los problemas planteados. Este acto puede incluir varios puntos de giro menores que continúan desafiando a los personajes y enriqueciendo la historia.
>
> **Acto 4 - Clímax y Conclusión (Climax and Resolution)**: Este acto lleva la historia a su punto más alto de tensión y conflicto, el clímax, en el que los personajes más importantes se enfrentan al principal desafío o confrontan al antagonista. La resolución de este enfrentamiento conduce a la conclusión de la historia, en la cual se

resuelven los conflictos, se revelan las consecuencias de las acciones emprendidas por los personajes y se muestra cómo han cambiado o qué han aprendido a lo largo de la narración.

Aquí tienes una tabla que resume los 4 actos según la estructura narrativa propuesta por Kristin Thompson:

Acto	Descripción
Planteamiento	Introduce personajes, mundo, y conflicto inicial. Establece el contexto y los objetivos de los personajes.
Complicación	Un evento cambia la dirección esperada de la historia, eleva las apuestas y profundiza el conflicto.
Desarrollo	Se explora y desarrolla los conflictos y complicaciones. Incluye pruebas, aliados, enemigos, y puntos de giro menores.
Clímax	Lleva la historia a su punto más alto de tensión y conflicto y es seguido por la resolución de los conflictos, y el crecimiento o cambio de los personajes.

El viaje del héroe, versión Joseph Campbell

El modelo del Viaje del Héroe, universalmente reconocido, se basa en la obra de Joseph Campbell **El héroe de las mil caras**, publicada en 1949. El libro de Campbell, que es producto de su trabajo en mitología comparada y está profundamente influenciado por las ideas de Carl Gustav Jung, no fue concebido como un manual. Se trata de un texto denso, repleto de interpretaciones personales y reflexiones de Campbell que a veces bordean el misticismo. Campbell no propone un «viaje» heroico uniforme, sino que presenta una serie de etapas comunes a una amplia variedad de mitos de todo el mundo. El recorrido que propone Campbell se presenta en un esquema circular y se visualiza de la siguiente manera:

Ahora describiremos las etapas:

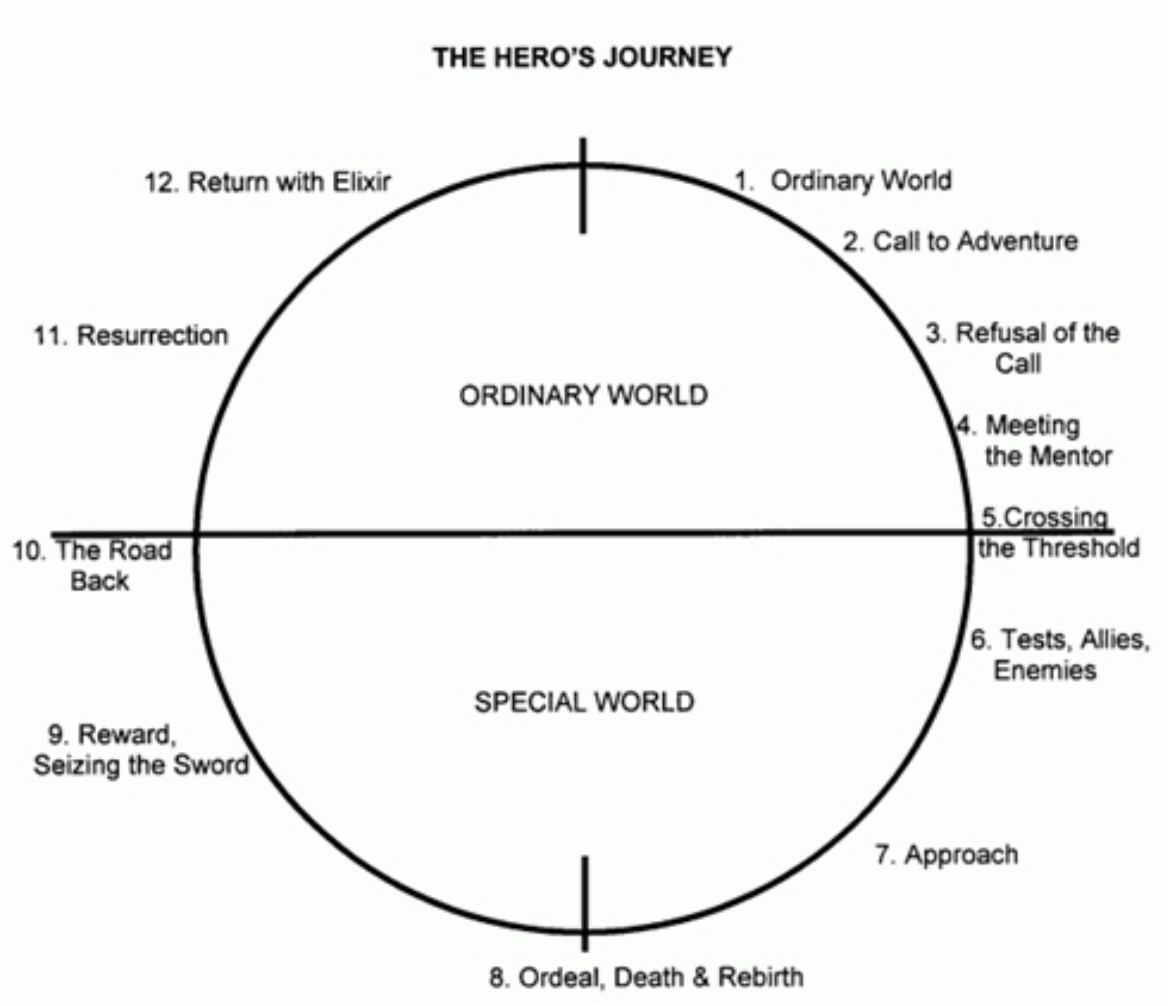
1. **Llamado a la Aventura (*Call to Adventure*)**: Esta etapa marca el inicio del viaje mítico, el héroe recibe una invitación para dejar su vida cotidiana y embarcarse en una aventura. Puede ser un pedido de ayuda, un desafío o un descubrimiento que empuje al héroe hacia lo desconocido.
2. **Negación del Llamado (*Refusal of the Call*)**: A menudo, el héroe duda o rechaza la llamada a la aventura debido a que siente miedo, a la inseguridad o porque se siente satisfecho con su situación. Esta etapa subraya la reluctancia del héroe a cambiar.
3. **Ayuda Sobrenatural (*Supernatural Aid*)**: Después de aceptar la llamada, el héroe recibe ayuda de una entidad sobrenatural o de un mentor. Este apoyo es crucial para enfrentar los desafíos venideros.
4. **Cruce del Primer Umbral (*Crossing the First Threshold*)**: El héroe abandona el mundo familiar y cruza el umbral hacia el mundo desconocido o mágico, donde comienza su aventura.

5. **Entrañas de la Ballena (*Belly of the Whale*)**: Representa el punto de no retorno para el héroe. Al entrar en este estado, el héroe se enfrenta a su primer gran desafío, que a menudo respresenta una suerte de muerte simbólica y renacimiento.
6. **Camino de Pruebas (*Road of Trials*)**: El héroe enfrenta una serie de pruebas, obstáculos o desafíos que deben superarse. Cada prueba ayuda al héroe a crecer y adquirir habilidades o conocimientos necesarios para la aventura en desarrollo.
7. **Encuentro con la Diosa (*Meeting with the Goddess*)**: Esta etapa simboliza el encuentro del héroe con el amor incondicional o la comprensión profunda. El encuentro no tiene que ser necesariamente con una deidad femenina, basta que sea con cualquier influencia que aporte armonía y comprensión.
8. **Tentación (*Temptation*)**: El héroe se enfrenta a tentaciones que pueden desviarlo de su misión. Las pruebas a las que se somete aquí suelen ser personales y reflejan las debilidades internas o deseos del héroe.
9. **Expiación con el Padre (*Atonement with the Father*)**: El héroe debe confrontar la autoridad o el poder supremo en su vida. El «padre» puede ser un enemigo real o una representación de un poder superior. En cualquier caso, el héroe se enfrenta a una importante prueba de reconciliación o desafío.
10. **Apostasía (*Apostasis*)**: Tras un triunfo significativo, el héroe experimenta una muerte simbólica o una pérdida que lo transforma, lo que le permite ver su mundo y a sí mismo de una manera nueva.
11. **La Recompensa Definitiva (*The Ultimate Boon*)**: El héroe obtiene el gran premio o logro que buscaba, que tiene el poder de transformar el mundo o restaurar la fertilidad y la armonía.
12. **Negativa al Regreso (*Refusal of Return*)**: Después de alcanzar su objetivo, el héroe puede dudar en regresar al mundo ordinario; a veces desea permanecer en el lugar donde encontró el éxito.
13. **Vuelo Mágico (*Magic Flight*)**: El regreso del héroe al mundo ordinario puede estar marcado por una huida o viaje mágico, el que a menudo participan perseguidores que buscan recuperar el elixir o tesoro obtenido por el héroe.

14. **Rescate desde el Exterior (*Rescue from Without*)**: En algunos casos, el héroe necesita ser rescatado o ayudado por fuerzas externas para regresar al mundo ordinario.
15. **Cruce del Umbral de Regreso (*Crossing the Return Threshold*)**: El héroe debe encontrar la manera de retomar su vida ordinaria y a la vez integrar las lecciones aprendidas durante su viaje.
16. **Maestro de Dos Mundos (*Master of Two Worlds*)**: El héroe ha aprendido a vivir entre el mundo ordinario y el mundo especial, y logra manejar con éxito ambos aspectos de su vida.
17. **Libertad para Vivir (*Freedom to Live*)**: Liberado del miedo a la muerte o al fracaso, el héroe está ahora en paz y vive en el momento, habiendo superado sus conflictos internos y externos. Esta etapa representa la completa transformación del héroe, quien ahora posee la sabiduría y la capacidad para disfrutar de la vida sin estar atado por las limitaciones del pasado.

El Viaje del Héroe, versión Christopher Vogler

En 1992, el analista de guiones estadounidense Christopher Vogler publicó **El viaje del escritor**. En este libro, Vogler adaptó los conceptos de Campbell y formuló un modelo simplificado que ha ganado gran aceptación. Para ilustrar la versión de Vogler, se emplea un esquema ampliamente reconocido:



El modelo del Viaje del Héroe, desarrollado por Christopher Vogler, describe el patrón narrativo que sigue un héroe a través de diversas etapas de una aventura. Este viaje no solo transforma el carácter del héroe, sino que también enriquece con nuevos conocimientos tanto al personaje como a la audiencia. A continuación se presenta un resumen de la versión de Vogler:

1. **Mundo Ordinario**: La historia comienza en el entorno familiar del héroe y establece su situación normal antes de la aventura.
2. **Llamado a la Aventura**: Al héroe se le presenta un desafío, problema o un llamado a que emprenda una aventura que rompe la monotonía de su vida cotidiana.
3. **Rechazo del Llamado**: Inicialmente, el héroe puede dudar o temer ante la idea de dejar atrás lo conocido.

4. **Encuentro con el Mentor**: El héroe conoce a un mentor que le ofrece sabiduría, entrenamiento y consejos para enfrentar los desafíos por venir.
5. **Cruce del Primer Umbral**: El héroe acepta la aventura y entra en el Mundo Especial o desconocido, lo que marca el inicio de su transformación.
6. **Pruebas, Aliados, Enemigos**: Dentro del Mundo Especial, el héroe enfrenta desafíos y obstáculos, encuentra aliados y descubre enemigos.
7. **Acercamiento a la Cueva Más Profunda**: El héroe se prepara para enfrentar el mayor desafío de la aventura.
8. **Prueba Suprema**: El héroe enfrenta el mayor desafío de la aventura, que puede ser una confrontación con la muerte o su miedo más profundo. Aquí ocurre una muerte y renacimiento simbólicos.
9. **Recompensa**: Tras superar la Prueba Suprema, el héroe obtiene un tesoro, adquiere conocimiento o poder, y muestra su triunfo sobre la adversidad.
10. **El Camino de Regreso**: El héroe decide regresar al Mundo Ordinario con la recompensa obtenida, aunque puede enfrentar nuevos desafíos en el camino de regreso.
11. **Resurrección**: Antes de completar el regreso, el héroe es puesto a prueba una vez más en una situación final de vida o muerte, en la que demuestra que ha integrado las lecciones aprendidas.
12. **Regreso con el Elixir**: El héroe regresa al Mundo Ordinario transformado, y porta la recompensa que posee el poder de enriquecer su mundo de origen.

El viaje de la heroína de Maureen Murdock

El modelo del viaje de la heroína fue introducido en 1990 por Maureen Murdock, una psicoterapeuta junguiana y estudiante de Joseph Campbell que publicó el libro **The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness** (**El viaje de la heroína: la búsqueda de la mujer por la plenitud**). En este libro, propone el «viaje de la heroína» como un proceso de sanación para abordar la herida femenina que afecta tanto a individuos como a la sociedad. Murdock describe el viaje de la heroína como un recorrido de introspección, sanación y reivindicación, en

contraposición al viaje del héroe, que ella ve orientado hacia la acción externa y la espiritualidad. El esquema de Maureen Murdock suele ser empleado como un modelo para la escritura de guiones y novelas.

El modelo de Maureen Murdock detalla un ciclo psico-espiritual de ocho etapas que describen la experiencia femenina a través de un viaje de transformación y autodescubrimiento. El ciclo puede variar, con etapas que pueden ser omitidas o alteradas según sea necesario para quien aplique el modelo, y comienza con una ruptura con los ideales femeninos tradicionales y un giro hacia valores patriarcales. Las etapas finales involucran la integración de valores masculinos y femeninos. Aquí se detallan estas etapas:

1. **Cambio de Femenino a Masculino**: La heroína se distancia de lo considerado tradicionalmente femenino, que a menudo está representado por una figura materna, hacia lo que percibe como libertad, bajo una interpretación que proviene valores masculinos. Su rechazo puede estar motivado por sentimientos de inferioridad o descontento con los roles femeninos establecidos.
2. **Identificación con lo Masculino**: La heroína adopta valores y papeles masculinos, y busca éxito y poder en un entorno patriarcal. Este proceso de identificación se asocia frecuentemente con la figura paterna o roles sociales masculinos. La heroína abandona sus valores femeninos por completo.
3. **Camino de Pruebas**: La heroína enfrenta desafíos que promueven su desarrollo personal y éxito en términos patriarcales, pero también lucha con conflictos internos relacionados con la dependencia, el amor y la percepción de sentirse inferior.
4. **Experimentar la Bendición Ilusoria del Éxito**: Tras superar obstáculos significativos, la heroína se da cuenta de que ha traicionado sus propios valores femeninos, sintiéndose atrapada y limitada por su «éxito».
5. **El Descenso/Encuentro con la Diosa**: La heroína enfrenta una crisis profunda cuando las estrategias masculinas que ha hecho suya fracasan, lo que la lleva a reconectar con su lado femenino. Se encuentra con una figura de diosa que simboliza los valores femeninos que había abandonado, y esta diosa la inspira a abrazar de nuevo su feminidad.

6. **Anhelo de Reconectar**: La heroína desea establecer un vínculo con su lado femenino, y para ello intenta revivir relaciones pasadas o volver a estilos de vida anteriores, pero descubre que no puede regresar completamente a su vida previa.
7. **Reconciliación con lo Masculino**: La heroína experimenta otra crisis que la lleva a una introspección sobre la parte masculina de su identidad y, en consecuencia, reconoce tanto los aspectos positivos como negativos de su masculinidad.
8. **La Unión**: En la etapa final, la heroína logra un equilibrio entre los aspectos femenino y masculino de su ser y se compromete a mantener ese equilibrio. Se convierte en una «guerrera espiritual», mediante el aprendizaje del arte del equilibrio y el trabajo hacia la integración de su naturaleza dual.

El viaje de la heroína de Victoria Lynn

La autora estadounidense Victoria Lynn Schmidt ha creado versiones similares de «El Viaje de la Heroína» basándose en el modelo de Murdock. La adaptación de Schmidt modifica algunas etapas del modelo original de Murdock para que se ajuste a una variedad más amplia de temas y experiencias. El modelo de Schmidt es ampliamente utilizado en la escritura y, según la escritora, autoriza intercambiar y repetir etapas. A continuación, se resumen las etapas del Viaje Femenino propuesto por Victoria Lynn Schmidt:

1. **Ilusión del Mundo Perfecto**: La heroína vive en la creencia de que su mundo es ideal, con la ayuda de mecanismos de afrontamiento como la ingenuidad, la negación o la sumisión.
2. **Traición / Desilusión**: Sobreviene una crisis que destruye la ilusión de perfección del mundo de la heroína. Esta crisis puede deberse a una traición personal, a la revelación de la falsa visión del mundo de la heroína o a mecanismos de afrontamiento que son dañinos para ella.
3. **El Despertar**: Inicialmente reacia, la heroína decide actuar frente a su conflicto, busca ayuda y orientación externas e incluso recurre a herramientas de su «mundo perfecto» que puedan asistirla.

4. **El Descenso: Atravesando las Puertas del Juicio** La heroína duda de su nueva identidad o estilo de vida. Para avanzar, debe abandonar sus antiguas herramientas y superar sus dudas.
5. **Ojo de la Tormenta**: La heroína experimenta un triunfo momentáneo, una calma engañosa, ya que este éxito no es sostenible en su entorno.
6. **Todo Está Perdido / Muerte**: La heroína se da cuenta de que ni sus habilidades recién adquiridas ni sus viejas costumbres pueden salvarla y enfrenta una derrota inevitable.
7. **Apoyo**: Encuentra apoyo en alguien (un espíritu, una deidad, un amigo) que la ayuda y le hace comprender que no es suficiente que enfrente sola sus desafíos.
8. **Renacimiento / Momento de la Verdad**: Con el apoyo recibido, la heroína gana nueva fuerza y esperanza, entiende su lugar en el mundo y cómo enfrentará sus dudas.
9. **Regreso a un Nuevo Mundo**: La heroína ve el mundo tal como es y comprende mejor su propia identidad, cambia su manera de vivir y asume una perspectiva más espiritual e interna que externa.

El método de Lew Hunter

Guionista y profesor de escritura de guiones en el Departamento de Cine y Televisión de la UCLA, Lew Hunter publicó en 1993 su manual de escritura de guiones titulado **Lew's Hunter 434**. En este libro, el autor hace uso de una versión relajada de los tres actos (situación, complicaciones, conclusión) y da algunas recomendaciones con relación a lo que ciertas páginas del guion deben contener.

El método de Lew Hunter para la escritura de guiones, según su libro, se basa en una estructura de tres actos. Hunter enfatiza la importancia de la claridad narrativa desde el inicio del guion. Este un resumen de su enfoque:

Acto Uno: La Situación (hasta la página 17)
Hunter subraya la importancia de que el guion comience con una situación impactante que establezca el tono de la historia. Cita ejemplos icónicos como el encuentro entre E.T. y Elliot en **E.T., el extraterrestre** o el momento en que Rick obtiene las cartas de

tránsito en **Casablanca**. Según Hunter, la mayoría de los guiones de calidad presentan su situación clave alrededor de la página 17. Esta página marca el final del Acto Uno y establece el conflicto o la premisa de la historia. Este acto debe comenzar con un evento apasionante, emocionante, divertido o lleno de tensión que capte inmediatamente la atención del espectador. Además, el Acto I debe subordinarse a la teoría del «conflicto ascendente» de Lajos Egri, desde la primera escena.

Acto Dos: Las Complicaciones (hasta la página, quizás, 85)

Este acto se enfoca en el «trabajo de cuello azul» de la escritura de guiones: el desarrollo laborioso de la historia. Hunter menciona que el Acto Dos requiere una mezcla de inspiración y transpiración e insta a los escritores a persistir a través del desafío de desarrollar la trama y profundizar en el conflicto y los personajes. Este es el momento de «poner la tubería», cuando el guionista debe trabajar arduamente para mantener el interés y la tensión.

Acto Tres: La Conclusión (hasta las páginas 100-110)

Al llegar al Acto Tres, si se ha establecido un final verdadero y satisfactorio, el proceso de escritura se vuelve más disfrutable. Este acto permite al escritor «desatar» todos los frenos visuales o de carácter y no prestar demasiada atención al argumento. Para el autor, el escritor debe trabajar desde el instinto y luego desde la mente. Hunter aconseja no apresurarse y explorar a fondo cada escena para maximizar la suspensión y anticipación del público. El final del guion debe ofrecer una catarsis que purifique emocionalmente al público y lo deje satisfecho con la resolución de la historia.

Los elementos clave del método de Hunter son:

Un Inicio Dinámico: La primera página debe capturar al lector de manera inmediata. El guionista debe o la premisa de que el guion debe ser tan cautivador desde el inicio como un buen libro.

Estructura Flotante: Aunque Hunter menciona la página 17 como un punto de referencia para el final del Acto Uno, reconoce que esta es una guía flexible, más que una regla inamovible.

Trabajo Duro en el Acto Dos: Durante el segundo acto, el desarrollo de la trama y la intensificación del conflicto requieren una inversión significativa de tiempo y esfuerzo. Hunter subraya la

idea de que la verdadera escritura implica tanto perseverancia como talento innato

Conclusión Impactante: El tercer acto debe ofrecer una resolución emocionante y satisfactoria, y debe enfocarse en la catarsis y el impacto emocional más que en la complejidad del argumento.

La metodología de Viki King

En 1993 la consultora de guiones Viki King publica el libro **How to Write a Movie in 21 Days: The Inner Movie Method** (**Cómo escribir una película en veintiún días: el método de la película interior**) que se transforma en un best-seller. King detalla un plan de acción diario que guía a los escritores desde la concepción de la idea hasta el borrador final. King enfatiza la importancia de la disciplina, la estructura narrativa y el desarrollo profundo de personajes. Su «paradigma» es una refinación del paradigma de Syd Field.

El modelo de Viki King es un enfoque pragmático y centrado en el proceso para la escritura de guiones. King ofrece una guía paso a paso para desarrollar una idea en un guion completo, Aunque el título sugiere una meta ambiciosa, quizás poco realista, el verdadero valor del libro radica en su enfoque estructurado para desglosar el proceso de escritura en tareas manejables y en su énfasis en la importancia de la disciplina y la constancia. El modelo se puede describir en términos generales en los siguientes pasos clave:

1. **Concepción de la Idea**: King hace hincapié en el proceso de formar una idea sólida para la historia y enfatiza la importancia de escribir una premisa clara y atractiva.
2. **Desarrollo de Personajes**: Se da prioridad a la creación de personajes tridimensionales y creíbles, cuyas decisiones y transformaciones deben impulsar la trama.
3. **Estructura del Guion**: King aboga por una estructura clásica de tres actos, con hitos específicos que deben alcanzarse en momentos precisos del guion para mantener el interés de la audiencia y el ritmo de la narrativa.
4. **Escritura Diaria**: La autora enfatiza la importancia de la disciplina y sugiere a los escritores que dediquen tiempo cada día

al proyecto para mantener el impulso y la coherencia creativa.

5. **Revisión y Reescritura**: King aconseja que, después de que se complete el primer borrador, se lleve a cabo un período de revisión crítica y reescritura para pulir el guion, mejorar la trama, los personajes y el diálogo, y asegurarse de que la historia tenga un fuerte impacto emocional.

El esquema propuesto por Viki King se centra en puntos clave distribuidos a lo largo de un guion típico de 120 páginas. Según la autora, este esquema no solo estructura la narración, sino que también asegura que se desarrollen adecuadamente tanto el arco del personaje como los elementos dramáticos. A continuación, resumo su esquema:

Página 1: Metáfora de Apertura

La historia comienza con una imagen o escena potente que establece el tono general de la película y sugiere el tema central o la idea principal. Esta «metáfora de apertura» es una introducción visual que captura la esencia de la historia y engancha al espectador desde el primer momento.

Página 3: Pregunta Central

Se plantea la pregunta central de la historia, se establece el conflicto o dilema principal que impulsará la narración. Esta pregunta debe ser lo suficientemente intrigante como para mantener el interés del público y propulsar la trama hacia adelante.

Página 10: Todo Preparado

Se establecen las bases de la historia, se presenta a los personajes principales, su mundo, y las circunstancias que rodean el inicio del conflicto. Es esencial que el espectador comprenda los riesgos a los que se somete el protagonista y se identifique con ellos.

Página 30: Primer Punto de Inflexión

En este punto, el conflicto principal se hace evidente y el objetivo o deseo del protagonista se establece con claridad. El primer punto de inflexión marca el fin del primer acto y el inicio de la verdadera aventura o desafío del personaje.

Página 45: Metáfora de Crecimiento

El protagonista comienza a reaccionar a los desafíos planteados por el primer punto de inflexión, muestra ha comenzado a crecer y a adaptarse. Esta etapa subraya la evolución del personaje y su respuesta a los obstáculos.

Página 60: Punto Medio
Un descubrimiento crucial obliga al héroe a comprometerse plenamente con la lucha por su objetivo. Este punto suele presentar un giro que intensifica el conflicto y reafirma la determinación del protagonista.
Página 75: Todo Parece Perdido/Punto Bajo
El momento más oscuro para el protagonista, en este punto sus esfuerzos parecen fracasar completamente. Se crea un contraste dramático que resalta la profundidad del conflicto y cuán lejos del protagonista está su objetivo.
Página 90: Segundo Punto de Inflexión
El héroe enfrenta sorpresas y revelaciones que lo desafían a replantear su metodología y premisas previas. Este punto revitaliza la narración porque introduce nuevos desafíos o complicaciones.
Página 120: Conclusión
En esta etapa, la historia los conflictos se solucionan y el arco del personaje alcanza su culminación. La conclusión debe ser satisfactoria, debe responder a la pregunta central y resolver los temas planteados a lo largo del guion.

Los Magníficos 7 Puntos de Giro David Trottier

David Trottier, guionista y consultor de guiones estadounidense, publica en 1994 el libro **The Screenwriter's Bible**. Trottier no se enfoca en los actos, sino en los acontecimientos. La metodología de David Trottier para la escritura de guiones se centra en lo que el autor denomina **Los Magníficos 7 Puntos de Giro**. A continuación, se ofrece una versión de cada uno de estos puntos de giro esenciales en el desarrollo de la trama:

1. **Trasfondo (*Backstory*)**: Este elemento se refiere a un evento crucial que ocurre antes de que la historia principal comience y que afecta profundamente al héroe en términos de sus actitudes y comportamientos. El trasfondo puede ser revelado de diversas maneras: a través de la escena inicial seguida por un salto temporal hacia el presente, mediante *flashbacks*, o haciendo uso gradual de los diálogos. El evento del pasado propio del trasfondo establece las bases emocionales y motivacionales del personaje.

2. **Catalizador (*Catalyst*)**: Es el incidente que desencadena la trama principal y empuja al personaje hacia una nueva dirección. El catalizador introduce el conflicto central de la historia, desafía el statu quo del protagonista y lo invita a emprender un viaje de cambio o resistencia.
3. **Gran Evento (*Big Event*)**: Este evendo marca el fin del Acto 1 y representa un momento decisivo en el cual el protagonista se ve forzado a actuar ante el conflicto establecido por el Catalizador. Es aquí donde el protagonista define su objetivo principal, lo que marca un claro antes y después en la narración.
4. Punto Medio (*Midpoint o Pinch*): Se sitúa aproximadamente a la mitad del guion. Este evento profundiza el compromiso del personaje con relación a su objetivo, y a menudo representa un «Punto de No Retorno». El Punto Medio puede tratarse de un momento de claridad o revelación que eleva los riesgos y refuerza la determinación del protagonista. En este punto, a veces el personaje se da cuenta de la verdadera naturaleza del conflicto o toma conciencia de su propio deseo.
5. Crisis (*Crisis*): Este punto de giro lleva el conflicto a su máxima expresión, y presenta el peor escenario posible para el protagonista. Es un momento de tensión dramática en el cual todo parece perdido o en el que el personaje enfrenta una elección crucial de la cual depende su futuro.
6. **Confrontación Final (*Showdown o Climax*)**: Sigue inmediatamente después de la Crisis. Este es el clímax de la historia, momento en el cual el conflicto alcanza su resolución. El protagonista enfrenta el desafío final. En este punto se juegan los objetivos, los valores o el mensaje temático de la obra. Es el punto culminante de la acción y el pináculo emocional de la trama.
7. **Revelación**: Ocurre durante o justo después de la escena climática. Este momento de epifanía revela el crecimiento del personaje principal, muestra cómo ha cambiado o qué ha aprendido a lo largo de su viaje. La Revelación proporciona el cierre emocional de la historia y asegura que el público comprenda la transformación del personaje y el impacto de los eventos narrados.

La aproximación de David Siegel

El guionista estadounidense David Siegel publicó alrededor del año 1995 un modelo que llamó **La Estructura de Nueve Actos**. Luce así:

Acto 0	Acto 1	Acto 2	Acto 3	Acto 4	Acto 5	Acto 6	Acto 7	Acto 0
Historia previa	Una imagen	Ocurre algo malo	Presentación del héroe	Compromiso	El héroe persigue el objetivo equivocado	Revés	nuevo objetivo	Atando los cabos.

A continuación, la descripción de cada acto según Siegel.

El Acto Cero se utiliza para construir los elementos de la trama en los que el personaje principal se verá involucrado.
El Acto Uno se utiliza para establecer la ubicación física y el período de tiempo de la historia. Este acto, en particular, es propio de la escritura de guiones, aunque otros escritores deberían ser conscientes de la necesidad de que su obra cuente con un comienzo poderoso.
El Acto Dos es un gancho inmediato en la historia. Algo malo tiene que suceder en la trama, y suceder rápido, para mover las cosas del acto cero a la historia principal. El conflicto comienza y se sucede el resto de la historia.
El Acto Tres presenta al elenco de personajes, incluido el protagonista y quienes lo rodean, así como establece al villano y sus aliados y secuaces. El desarrollo de personajes durante el Acto Tres es fundamental para conectar con la audiencia. Mientras ocurre el desarrollo, los eventos impulsan a los personajes hacia el siguiente acto.
El Acto Cuatro implica que el protagonista se compromete con el primer objetivo. El protagonista puede entrar voluntariamente en esta situación porque la alternativa de no hacerlo es peor para él, o puede ingresar en ella para ayudar a una víctima aparente. Cuando su ingreso a la situación no es voluntario, alguien puede empujar al protagonista hacia la situación planteada en este acto, ya sea por razones malignas o por el bien del protagonista.
El Acto Cinco encuentra al protagonista persiguiendo un objetivo equivocado. Es en este acto, el más largo de todos, en donde se acumulan las complicaciones de la trama. Aquí, emergen problemas

derivados de la historia previa, acontecimientos misteriosos que señalan que el protagonista está en el camino equivocado, y que el villano está ganando. Este acto termina cuando el protagonista se da cuenta de que está persiguiendo el objetivo equivocado, mientras villano se encuentra en su punto más alto.

El Acto Seis es un punto de inflexión. El protagonista comienza a ir tras el nuevo objetivo, esta vez el objetivo correcto. El personaje obtiene esa pista final, la pieza que falta del rompecabezas, que le permite hacer los cambios necesarios para completar exitosamente su cometido.

El Acto Siete muestra que algo no anda del todo bien, a pesar de que el nuevo objetivo es el apropiado. Aunque el protagonista usualmente triunfa sobre el villano al final de este acto, la victoria tiene un precio. Nada es gratis.

El Acto Ocho ata los cabos sueltos y hace que la audiencia experimente las emociones que el escritor quiere que sientan. Este acto es corto, directo y va al grano.

El falso paradigma de Mary Shomon

Mary Shomon es una escritora norteamericana especialista en salud hormonal y enfermedades tiroideas. Es autora de un best-seller llamado **The Thyroid Diet Revolution: Manage Your Metabolism for Lasting Weight Loss** y figura en este listado de paradigmas de escritura de guiones no porque alguna vez en su vida haya escrito un guion o un manual de escritura de guiones, sino porque en el año 1996, en los albores de Internet, mantuvo una página personal alojada en la antigua America Online (AOL) en la cual almacenaba sus lecturas y enlaces preferidos, alguno de los cuales estaban dedicados a los guiones. En la misma página publicó un esquema que llamó *un resumen de varios desgloses y sistemas de guiones* en cuyo encabezado advertía: *Estas diversas referencias y términos se han extraído de una serie de profesores/libros de guionistas populares, a los que hay que reconocer el mérito de los distintos términos, para enseguida darle créditos* a los autores que eran sus fuentes; Michael Hauge, Viki King y Lew Hunter. Gracias al guionista Charles Deemer, a quien le pareció que su recopilación estaba muy bien hecha (tanto que lo incorporó a su página sobre guiones), y en virtud de la magia de Internet, la plantilla de Mary Shomon se convirtió en una referencia discutida y estudiada en

maestrías de guion en idioma español, como si se tratara de un nuevo paradigma. Este es el esquema de Mary Shomon:

La tabla maestra del guionista

ACTION/PLOT POINT/DESCRIPTION
PREPARACIÓN: ¿Quién es el personaje, cuál es el lugar, el tiempo, el estado de ánimo, el tamaño/ámbito/ sentimiento, el punto de vista? ¿De qué trata la historia? ¿De quién es la historia? ¿Qué quiere el héroe y qué le impide conseguirlo? ¿Nos gusta el héroe y nos importa si consigue lo que quiere? ¿Qué sucede a continuación?
PREGUNTA CENTRAL: ¿Cuál es la pregunta central, el tema, la cuestión principal a la que va a responder la película?
NUEVA OPORTUNIDAD: Algo que ocurre para orientar los acontecimientos en una dirección determinada.
ELECCIÓN DEL CAMINO: A partir de la nueva oportunidad, el héroe comienza a dar pasos hacia un objetivo general.
CAMBIO DE PLANES/PUNTO DE GIRO: ¿qué acontecimiento pone al héroe en una situación difícil, le obliga a responder o reaccionar, establece el plan/objetivo del héroe, define el nuevo camino del héroe para el segundo acto? Los objetivos generales se convierten en específicos.
PROGRESO: Los planes para alcanzar los objetivos están funcionando. Hay conflictos pero las cosas van bastante bien. El héroe está cambiando, las circunstancias cambian y lo que está en juego es cada vez más importante.
METÁFORA DE AVANCE: Una pequeña escena con matices simbólicos, que muestra el crecimiento del personaje y nos da una pista sobre la resolución
PUNTO DE NO RETORNO: Algo sucede para que el héroe, si sigue adelante y se compromete, contra viento y marea, con el objetivo, no pueda volver a donde estaba en la configuración. A veces, aquí el objetivo externo se ha convertido en interno/personal, y perseguirlo cambiará al héroe.
MOMENTO POSTERIOR AL PUNTO DE RETORNO: Un momento más ligero, que normalmente sigue al PUNTO DE NO RETORNO. No promueve la acción, pero muestra cómo el héroe está cambiando, entonces los obstáculos comienzan a aumentar
COMPLICACIONES Y PUNTOS MÁS ALTOS: El objetivo se vuelve aún más difícil de alcanzar. Parece que va a costar todo hacerlo, más difícil de lo que se pensaba, pero el héroe lo quiere más porque es más difícil.
TODA ESPERANZA SE HA PERDIDO/EL GRAN RETORNO/EL PUNTO DE RENUNCIA: El mayor retroceso. Parece que el héroe no va a conseguir su objetivo, el héroe está a punto de rendirse, pero ocurre algo que lo cambia todo, un acontecimiento que le da la oportunidad de conseguir un objetivo que el héroe no sabía que tenía.
EMPUJE FINAL --> UNA ACCIÓN ESPECÍFICA: Intensificación final de la persecución del objetivo por parte del héroe, que normalmente se centra aquí en la consecución de una acción específica. Ocurre un evento que educa al héroe, y comienza la resolución. El héroe puede conseguir algo más o diferente de lo que se propuso conseguir, el héroe ha aprendido algo y ha cambiado por ello, se establece una nueva complicación...
CLÍMAX: El héroe está cerca, puede ver la meta, el obstáculo final, tiene que dejarlo todo en pos de la meta, punto de crisis en el que todo está en peligro, momento final, todo o nada. El héroe logra o no logra el objetivo, y la motivación externa se resuelve claramente, a menudo mediante el enfrentamiento con una «némesis».
DESENLACE: ¿Cuál es el desenlace, la resolución, la nueva vida del héroe?
FINAL

El esquema de Charles Deemer

Charles Deemer es un director y guionista estadounidense nacido en Virginia. Es pionero de publicaciones sobre guion en Internet. En agosto de 1997 publicó **Screenwright**, un valioso tutorial online sobre guión

que explica su método de trabajo. Este trabajo contiene un extenso capítulo dedicado al paradigma de los 3 actos en el que revisa otros modelos, entre ellos, el esquema publicado por Mary Shomon.

Para Deemer, aunque hay que resistirse a la imposición de reglas rígidas en el ámbito de la creatividad, el hecho de tener un principio, medio y fin ha sido, desde Aristóteles, una creencia beneficiosa en la cultura occidental. Deemer argumenta que, a pesar de la variedad de teorías sobre la escritura de guiones que pueden parecer contradictorias, la mayoría de ellas comparten la creencia común de que el conflicto es importante y, en esencia, no difieren significativamente unas de las otras. El autor se enfoca en la necesidad de reconocer las diferencias en los métodos de escritura entre aquellos que visualizan su trabajo desde una perspectiva detallada («gente árbol») y aquellos que tienen una visión más amplia o conceptual («gente bosque»).

Deemer señala que las historias son fundamentalmente sobre personas. A pesar de la tendencia de Hollywood a favor de las películas impulsadas por la trama, las historias que perduran son aquellas que se centran en personajes con los que los espectadores pueden empatizar. Finalmente, Deemer destaca la fórmula de «Meta + Obstáculo + Conflicto» como esencial para el cine de Hollywood, lo que quiere decir que las narraciones deben estar centradas en un héroe (o personaje principal) que tiene una meta clara, enfrenta obstáculos significativos (usualmente personificados por un antagonista) y debe navegar a través de conflictos para alcanzar su objetivo. Esta estructura subyace en el éxito de muchas películas y proporciona un marco para el desarrollo dramático y emocional que engancha al público.

El método de Charles Deemer para estructurar un guion se basa en el paradigma de los 3 actos y se enfoca en guiar al guionista desde el inicio hasta el clímax de la historia. A continuación, esquema de Deemer:

ACTO 1	ACTO 2	ACTO III
Gancho (p.1). Complicación (p. 11). Llamado a la acción (p.15 - 20). Punto de Giro 1 (p.25 - 30).	Objetivo del héroe: ¿Qué persigue? Punto Medio (p. 50 - 60) Punto de Giro 3 (p. 80 - 90).	Objetivo del héroe: ¿De qué va el espectáculo? Clímax y resolución. ¿De qué manera triunfa el héroe?

Acto 1

El Gancho (primera escena y, si es posible, de pocas páginas) Esta es la escena que capta la atención del espectador de inmediato y debe plantear una pregunta intrigante o un escenario atractivo que obligue al espectador a querer saber qué sucederá después.

La Complicación. Es una escena que va después del gancho en la medida de lo posible debe aparecer antes de la página 10. En ella se introduce el predicamento inicial del héroe, y un problema o desafío que altera la rutina o la situación presente del personaje principal.

Llamada a la Acción del Héroe (aproximadamente entre las páginas 15-20): El héroe decide perseguir un objetivo o «meta», que marca su compromiso con la aventura o el desafío principal de la historia.

Punto de Trama del Primer Acto (aproximadamente entre las páginas 25-30): Un giro inesperado cambia drásticamente la dirección de la historia y empuja al héroe hacia una nueva trayectoria.

Act 2

Meta del Héroe (lo que ahora desea): Se define con claridad lo que el héroe busca lograr. Este cambio se basa en las consecuencias del Punto de Trama del Primer Acto.

Punto de Trama del Medio (aproximadamente entre las páginas 50-60): Otro giro significativo que puede introducir un nuevo objetivo o complicar aún más el camino del héroe hacia su meta.

Punto de Trama del Segundo Acto (aproximadamente entre las páginas 80-90): Un gran revés donde todo parece perdido para el héroe y que pone en duda si será capaz de alcanzar su objetivo.

Acto 3

Meta del Héroe (de qué trata el enfrentamiento final): El objetivo final del héroe se define con claridad, se establecen las apuestas para el clímax de la historia.

Clímax y Resolución (¿cómo gana el héroe?): El enfrentamiento culminante donde el héroe enfrenta su mayor desafío o encara al antagonista. Este evento es seguido de la resolución de la trama, momento en el que se revela el resultado del enfrentamiento final y se resuelven los hilos de la historia.

El esquema de Robert McKee

En el año 1997 Robert McKee publica su best-seller **El guion**. En este libro, el autor presenta su modelo que es una simplificación de los esquemas de Syd Field y Linda Seger. El modelo de Robert McKee se enfoca en estructurar un guion en tres actos, tal como se describen a continuación:

Acto I

Incidente Incitador: Es el evento inicial que desestabiliza la vida del protagonista y lo impulsa a entrar en acción. Este momento es crucial para captar el interés del espectador y establecer el conflicto principal.

Acto II

Complicaciones Progresivas: Durante este acto, el protagonista se enfrenta a una serie de retos y obstáculos que escalan en dificultad e intensidad. Estas complicaciones son vitales para el desarrollo de la trama y el crecimiento del personaje, y llevan la historia hacia un punto de máxima tensión.

Acto III

Crisis: Representa el momento de mayor tensión en la narración, en él el protagonista se enfrenta a un dilema o desafío definitivo que pone a prueba todo lo que ha aprendido o cambiado hasta esta etapa de la historia.

Clímax: Es el punto culminante de la historia, donde se resuelve el conflicto principal. El clímax es directamente influenciado por la crisis, y es el momento en el que las consecuencias de las acciones del protagonista se manifiestan en su totalidad.

Resolución: Finalmente, la historia se cierra con la resolución, evento en el cual se desatan los nudos de la trama y se revela el nuevo estado de equilibrio para el protagonista y su mundo.

El esquema de McKee puede representarse de esta manera:

<table>
<tr><th>ACTO 1</th><th>ACTO 2</th><th colspan="2">ACTO III</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Incidente Incitador</td><td rowspan="2">Complicaciones Progresivas</td><td colspan="2">Resolución</td></tr>
<tr><td>Crisis</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>Clímax</td></tr>
</table>

La «rejilla» de Dan Decker 1998

El guionista y especialista en la obra de William Shakespeare Dan Decker publicó en 1998 el libro **Anatomy of a Screenplay**. Decker presenta en este libro un modelo del «guion norteamericano». La estructura del guion norteamericano, según Decker, queda definida por la frase:

«Una persona (Acto 1)… hace algo (acto 2) ... y funciona (…)»

Estos son algunos de los fundamentos de la aproximación teórica de Dan Decker:

- **El Personaje Principal <u>es</u> la Historia**: Dan Decker argumenta que las películas estadounidenses convencionales no giran simplemente alrededor del personaje principal, sino que la historia y el personaje son dos aspectos de una misma entidad. El personaje principal, sus acciones, objetivos, conflictos y relaciones forman el núcleo de la trama. No existe el «argumento» como entidad separada; el argumento es un subproducto de las acciones del personaje principal.
- **La Identificación del Personaje Principal**: Desde el inicio de la película, el público busca identificar al personaje principal, que es el eje de la historia. Este puede ser reconocido por ser el actor más famoso, el que tiene más líneas de diálogo o aparece en el cartel de la película. Una definición favorita del autor para el personaje principal es: *el personaje principal es la primera persona que toma una decisión en la película*, ya que cuando el público es testigo de una decisión establece una conexión inmediata con personaje que decide.
- **La Importancia de la Decisión**: La creación de una decisión efectiva es crucial. La decisión debe ir en contra de la naturaleza del personaje principal para generar una máxima «Fuerza del Personaje». Las decisiones son fundamentales para el desarrollo de la trama y hacen que los personajes sean más profundos.
- **Objetivos y Oposición**: La persecución de un objetivo es central en las películas *mainstream* estadounidenses y representan el principal impulso de un filme. El «oponente» es aquel cuyo objetivo

es mutuamente excluyente al del personaje principal y crea el conflicto necesario para la trama. La oposición debe ser personal y, generalmente, representada por otro personaje de la historia.

- **Tema y Cambio Personal**: El tema emerge del cambio personal del personaje principal a lo largo de la película y, en general, explora valores o emociones humanas universales. Si el personaje principal no experimenta un cambio, otro personaje secundario asumirá esta responsabilidad temática, que subraya el viaje y el desarrollo emocional dentro de la historia.
- **Género**: El género define el tipo de película que el escritor está desarrollando y es fundamental para su comercialización y recepción. El guion debe impregnarse completamente de los elementos característicos de su género para que el público pueda identificarlo claramente. Decker enfatiza la importancia de que el escritor conozca bien el género para que pueda jugar efectivamente con sus convenciones y expectativas.
- **Resolución Emocionalmente Satisfactoria**: La pe-lícula debe concluir con resoluciones emocionalmente satisfactorias para el personaje principal, la oposición, el tema y la relación entre personajes. Estas resoluciones deben estar integradas de manera coherente y presentarse en una pieza de género definitiva, de manera que aseguren que el público se siente satisfecho y pleno al final de la película.

Dan Decker introduce una herramienta visual para comprender y estructurar guiones de películas, denominada *The Rack* («la rejilla»), que permite diagramar una película de manera similar a como se diagraman las oraciones de la lengua que hablamos. Su método se enfoca en la estructura interna de la historia, independientemente del contenido creativo del filme. A continuación, se describen los componentes clave de la aproximación de Decker a la escritura de guiones:

1. **Línea de Tiempo y Estructura de la Historia**: Decker sugiere comenzar dibujando una línea de tiempo dividida en cuatro cuartos por tres líneas equidistantes, marcadas como 0/0, MP (Punto Medio) y LP (Punto de Pérdida), que corresponden a momentos estructurales claves en el desarrollo del guion.
2. **Elementos Estructurales Requeridos**: Se deben listar ocho elementos estructurales que son necesarios en la primera parte de

la historia, incluyendo la configuración del personaje principal (*Main Character*), su objetivo (*Objective*), la oposición (*Opposition*) y el personaje secundario clave (*Window Character*), cada uno con adjetivos que describen su impulso (*drive)* en la trama.

3. **Estructura del Impulso**. Aparte del impulso del objetivo y del entretenimiento (que ya están incluidos en la estructura del personaje), se listan elementos como la Decisión, el Evento, el Género y el Tema, que contribuyen con el avance de la historia.

4. **Marcadores de Viaje**: A lo largo de la línea de tiempo, se identifican los marcadores del viaje del personaje principal. Estos marcadores incluyen el momento en que se establece el objetivo de la película y aparece la oposición (0/0), el punto medio (MP) que divide la búsqueda del objetivo y/o el viaje temático, y el punto de pérdida (LP), donde parece que el objetivo ya no es alcanzable.

5. **Convergencia**: En la columna derecha, se deben colocar las cuatro resoluciones que deben ocurrir al final de la película: la relación entre el personaje principal y el *Window Character*, la resolución del objetivo, la oposición y el tema. Estas resoluciones reflejan la estructura del personaje desde el primer acto y cierran la historia de manera orgánica.

Finalmente la rejilla luce de la siguiente manera:

ACTO 1	ACTO 2	ACTO 3
PERSONAJE PRINCIPAL OBJETIVO OPONENTE PERSONAJE REFLEJO TEMA	OBJETIVO PERSONAJE HISTORIA TEMA GÉNERO ENTRETENIMIENTO	RELACIÓN PERSONAJE PRINCIPAL/ PERSONAJE REFLEJO OBJETIVO OPONENTE TEMA
Preparación	***Motores***	***Convergencia***

Los «reinos» de Andrew Ferguson

En 1998 el guionista australiano Andrew Ferguson aporta este modelo reproducido y comentado por Charles Deemer. El método propuesto por Ferguson aboga por una reevaluación de la estructura tradicional de tres actos y sugiere que se considere como una estructura de cuatro actos. La razón principal para esta propuesta es la observación de que el segundo acto es, en realidad, dos veces más largo que el

primero y el tercero y contiene un punto de trama mayor en su centro (el punto medio). Esto lleva a Ferguson a cuestionar por qué no se reconoce oficialmente el segundo acto como dos actos distintos, y no se considera particularmente que esta manera de concebir la estructura narrativa podría ayudar a abordar el problema común de la pérdida de tensión y enfoque en la narración que a menudo ocurre entre las páginas 30 y 90 en un guion de 120 páginas.

Ferguson sugiere que al dividir el tradicional segundo acto en dos partes (Actos 2 y 3 en su modelo), los guionistas podrían contar con una herramienta más efectiva para estructurar y mantener la dinámica de sus historias. El autor argumenta que esta revisión no tiene por qué alterar los cimientos de Hollywood, sino que más bien ofrece una solución práctica a un desafío estructural común. Para expresar su modelo, Ferguson introduce la idea de «cuatro reinos» por los cuales el héroe viaja a lo largo de la historia. Estos son:

Reino 1 (Mundo Ordinario): El entorno familiar del héroe antes de la aventura. En este entorne el héroe es simplemente un ciudadano común con potencial heroico no revelado.
Reino 2 (El Netherworld): Una zona de transición desconocida y peligrosa que el héroe debe atravesar para llegar al «Reino del Mal».
Reino 3 (El Reino del Mal): Donde las fuerzas del mal dominan; el héroe debe ser ingenioso y valiente para no ser vencido en este entorno hostil.
Reino 4 (Regreso al Netherworld): El héroe regresa a este reino, pero ahora con conocimiento y habilidades para enfrentar los desafíos que anteriormente le eran desconocidos.

La propuesta de Ferguson subraya el viaje y la evolución del héroe a través de contrastes y desafíos en entornos variados. De lo que se trata, según el autor, es de enfocar y fortalecer la mitad de la historia mediante hitos claros y una progresión narrativa equilibrada. Lo esencial de la propuesta de Ferguson se resume en el siguiente cuadro:

ACTO 1	ACTO 2	ACTO 3	ACTO 4
Mundo ordinario, el héroe seguro y en control.	Inframundo. Obstructores y enemigos.	El reino del mal, el héroe en peligro moral.	Regreso al Inframundo. ayudantes.
El héroe es un *huérfano*.	El héroe es un *vagabundo*.	El héroe es un *guerrero*.	El héroe es un *Mártir*.

Las secuencias de Paul Gulino

El guionista y dramaturgo Paul Gulino resume su enfoque así:

> *Una película típica de dos horas se compone de secuencias - segmentos de 8 a 15 minutos que tienen su propia estructura interna - que son, en efecto, películas más cortas, pero dentro de la película más grande. En gran medida, cada secuencia tiene su propio protagonista, su tensión, su acción creciente y su resolución, al igual que la película en su conjunto. La diferencia entre una secuencia y una película independiente de 15 minutos es que los conflictos y las cuestiones planteadas en una secuencia sólo se resuelven parcialmente dentro de la misma, y cuando se resuelven, la resolución suele abrir nuevas cuestiones, que a su vez se convierten en el tema de las secuencias posteriores*.

El método de las secuencias de Paul Joseph Gulino se centra, por tanto, en dividir una película en ocho secuencias de aproximadamente quince minutos cada una, con el objetivo de estructurar el guion de manera que mantenga el interés del espectador. Las secuencias de Gulino son las que se describen a continuación:

Secuencia A: Esta secuencia se dedica a enganchar al espectador mediante la curiosidad. En ella, se introduce el mundo del protagonista y se muestra cómo es su vida antes del evento que desencadena la historia. Culmina con el punto de ataque o evento detonante que genera inestabilidad en la vida del protagonista.

Secuencia B: Se instala la tensión principal o pregunta dramática que guiará el resto de la película. El protagonista intenta lidiar con la inestabilidad introducida, pero sus esfuerzos solo conducen a complicaciones mayores que marcan el final del primer acto.

Secuencia C: El protagonista realiza un primer intento para resolver el problema principal, se enfrenta a soluciones fáciles que inevitablemente conducen a conflictos más profundos.

Secuencia D: Incluye intentos de resolución fallidos y medidas desesperadas por parte del protagonista hasta que se llega a una Primera Culminación que ofrece un destello de la posible solución al conflicto, pero la historia gira hacia una dirección inesperada.
Secuencia E: El protagonista trabaja en la nueva complicación surgida, eventualmente se introducen nuevos personajes y subtramas. Los eventos llevan a que el protagonista enfrente los efectos de la primera culminación.
Secuencia F: Es la última secuencia del segundo acto y en ella el protagonista descarta soluciones sencillas y trabaja hacia la resolución de la tensión principal. La conclusión de esta secuencia es la Segunda Culminación y ofrece otro vistazo al posible desenlace de la película.
Secuencia G: Se materializan las consecuencias inesperadas de las acciones del protagonista y emergen problemas más difíciles, lo que incrementa los riesgos y acelera el ritmo hasta que se produce un gran giro narrativo.
Secuencia H: La secuencia contiene la resolución final de la película en la cual la inestabilidad creada en el punto de ataque se resuelve definitivamente. Esta resolución es seguida de un epílogo que atiende cualquier cabo suelto y permite al espectador recuperarse emocionalmente.

El modelo de Gulino queda resumido en el siguiente gráfico:

SECUENCIAS	A	B	C	D	E	F	G	H
	Gancho Quién Qué Cuándo Dónde	Restablecer el statu quo	El protagonista intenta resolver el problema presentado al final del primer acto	Fracaso. y el protagonista intenta medidas desesperadas para restablecer el statu quo. Revelación o giro importante	Ramificaciones de la primera culminación. Nuevos personajes o nuevas oportunidades. Subtramas	Abordaje directo de la cuestión dramática central..	Se eleva el nivel de exigencia. La historia se ve bajo una nueva luz	La tensión creada por el incidente incitador se resuelve realmente.
	Incidente incitador		Primera culminación			Segunda culminación		

Las secuencias de Paul Tomlinson

El autor Paul Tomlinson ha desarrollado una variante del método de las secuencias que se refleja en su propio modelo. La formulación de Tomlinson queda resumida en el gráfico siguiente:

SECUENCIAS	1	2	3	4	5	6	7	8
	Preparación y Desafío	Reticencia y compromiso (decisión)	Preparación y acciones menores	Primer intento y fracaso (acción)	Planificación (Decisión)	Segundo intento y crisis (acción)	Clímax / Tercer Intento (Decisión y Acción)	Conclusión

Los pasos de Tomlinson son los que se describen a continuación:

Estableciendo la Situación: Se presenta al héroe y su mundo, junto con un desafío o llamado a la aventura que inicia la cadena de eventos de la historia. Este «incidente incitante» plantea la pregunta dramática principal: ¿Logrará el héroe su objetivo?

Respondiendo al Desafío – Decisión: Inicialmente, el héroe puede ser reacio, pero un evento externo lo empuja a aceptar el desafío y definir su objetivo. Se hace evidente qué es lo que está en juego en la historia.

Acciones Tomadas en Ignorancia: El héroe intenta soluciones obvias sin comprender completamente el problema o los obstáculos, lo que lo lleva a padecer fallos y aumenta las probabilidades de fracaso. Esta secuencia culmina cuando el héroe se da cuenta de que necesita pensar mejor su plan, así tenga un conocimiento incompleto del problema.

El Primer Intento: El héroe realiza un esfuerzo decidido por alcanzar su objetivo, pero sus acciones están equivocadas o mal dirigidas, lo que genera consecuencias negativas y hace que este primer intento fracase.

Respondiendo al Punto Medio: Tras un momento de revelación o descubrimiento en el punto medio, el héroe reflexiona y decide si continúa su lucha. Este es un momento que se concentra en el personaje y en él puede ajustar su objetivo o reafirmarlo, aunque con una nueva manera de comprenderlo o una renovada razón para perseguirlo.

El Segundo Intento: Es el núcleo de la acción del segundo intento del héroe por alcanzar su objetivo y lleva a un punto de catástrofe o crisis cuando este intento falla. Este es el «momento más oscuro» del héroe.

Respondiendo a la Crisis y el Tercer Intento (El Clímax): Comienza el Acto III en el cual el héroe decide cómo responder a la crisis y falla en su segundo intento. En consecuencia, se prepara para hacer el sacrificio final que impida el éxito del antagonista. Aquí se produce el enfrentamiento final o lucha a muerte, y el clímax de la historia.

Resolución y Desenlace: Se revela el resultado de la batalla final y se responde a la pregunta dramática principal. Esta secuencia también resuelve las subtramas y muestra las consecuencias del intento final, además insinúa cómo será el nuevo «mundo cotidiano» para el héroe, que ha cambiado a lo largo de su viaje.

La «hoja de tiempos» de Blake Snyder

La «hoja de tiempos» o «*story beats*» de Blake Snyder es un modelo muy exitoso que se ha universalizados los últimos años. El trabajo del archiconocido Blake Snyder se alimenta abiertamente de la labor de Joseph Campbell y de autores como Christopher Vogler, seguidores de este último, y también de los modelos propuestos por Vicky King y Michael Hauge. Snyder, propone en su libro **Save the Cat!** una estructura de guion denominada la *beat sheet*, compuesta por 15 puntos clave (o *beats*) que describe toda la historia desde el primer acto hasta la imagen final. A continuación, se resume el modelo de Snyder:

1. La Imagen de Apertura (página 1): Establece el tono, el ambiente, el protagonista, muestra el mundo en el que vive y su situación actual.

2. Declaración del Tema (página 5): Se introduce el tema central de la historia, a menudo a través de un diálogo o situación que plantea una pregunta o un dilema moral.

3. Planteamiento (páginas 1 - 10): Presentación del personaje principal en su mundo cotidiano antes de la aventura.

4. Catalizador (página 12): El evento que cambia la vida del protagonista y lo empuja hacia la aventura principal.

5. Debate (página 12 - 25): Momento de duda o negación del protagonista en el cual el personaje se pregunta si debe emprender el camino del cambio.
6. Entrada en el Segundo Acto (página 25): El protagonista toma la decisión de aceptar el reto. Este evento marca el inicio del segundo acto y también el comienzo de la aventura.
7. Historia B (página 30): Introduce una subtrama, generalmente relacionada con el desarrollo emocional del personaje principal o, algunos casos, con una relación secundaria.
8. Juegos y diversión (página 30 - 55): Momentos donde se exploran las posibilidades de la premisa principal y se muestra al protagonista cuando se enfrenta a obstáculos y conflictos.
9. Punto Medio (página 55): Un giro importante que cambia la dirección de la historia o revela información nueva muy importante.
10. Los Chicos Malos cierran el paso (página 56 - 75): La presión aumenta, los antagonistas ganan terreno y el protagonista enfrenta sus mayores obstáculos.
11. Todo Está Perdido (página 75): El punto más bajo para el protagonista, donde todo parece fallar, generalmente incluye una «muerte» simbólica.
12. La Noche Oscura del Alma (páginas 78 - 55): Un momento de introspección del protagonista en el cual encuentra la fuerza o la idea que le permitirá seguir adelante.
13. Entrada en el Tercer Acto (página 85): La solución o el plan para enfrentar el desafío final se pone en marcha, lo que marca el inicio del tercer acto.
14. Finale (página 86 - 110): La resolución del conflicto principal. En esta sección se aplican las lecciones aprendidas y se resuelven las sub-tramas.
15. Imagen Final (110): Contrasta con la imagen de apertura y muestra cómo ha cambiado el mundo y el el personaje a lo largo de la historia.

La siguiente tabla resume los 25 pasos del esquema de Blake Snyder.

1) *Imagen de apertura (Opening image).*
2) *El establecimiento del tema. (Theme stated).*
3) *El planteamiento (Setup).*
4) *El catalizador (Catalist).*
5) *El debate.*
6) *La entrada en el segundo acto (Break into two)*
7) *Historia B (B story).*
8) *Juegos y diversión (Fun and games).*
9) *Punto medio (Midpoint).*
10) *Los Chicos Malos se aproximan (Bud Gys Close In).*
11) *Todo está perdido (All is lost).*
12) *La noche oscura del alma (Dark Night of The Soul).*
13) *Entrada en el Tercer Acto (Break into three).*
14) *Final (Finale).*
15) *Imagen final (Final Image).*

Modelo de la «estructura tradicional» por Victoria Lynn

La «estructura tradicional» descrita por Victoria Lynn se basa en un modelo de tres actos claramente definidos, que establece una progresión narrativa desde el planteamiento hasta el clímax y la resolución. Este esquema estructural incluye elementos que hacen progresar la trama e impulsan el desarrollo de los personajes. En lo que sigue se desglosa cada acto tal como son propuestos en el modelo, con sus componentes esenciales:

Acto I: El Planteamiento

Situación inicial: Establece la dirección de la historia, introduce el género y el ritmo, y proporciona información esencial para iniciar la narración.

Ambiente o Tono: Crea una imagen visual fuerte que establece el ambiente, la textura y, a veces, el tema de la historia.
Gancho, Catalizador o Incidente Incitante: Un evento dinámico que atrae al lector y plantea el problema o el objetivo principal de la historia.
Problema Serio y/o Objetivo: Define lo que está en juego y por qué es importante para el personaje principal, lo que termina impulsando la historia.
Villano: Introduce al antagonista de la historia, es decir, quién o qué se opone al protagonista.
Personajes Principales: Presenta a los personajes principales y de ser posible, a los secundarios. En general, debe mantener el elenco al mínimo para mantener la claridad.
Punto de Giro: Un momento que cambia la dirección de la historia y que plantea nuevamente la pregunta o problema central y propulsa la trama hacia adelante.
Acto II: El Desarrollo
El Problema se Intensifica: En virtud de que se generan elementos de acción como barreras, complicaciones y situaciones, el desafío al que se enfrenta el personaje principal crece.
Triunfo Temporal: El personaje principal cree haber alcanzado su objetivo, pero este éxito es breve y pronto se enfrenta a un revés.
Revés: El problema principal empeora significativamente y pone al personaje principal en una situación aún más difícil.
Momento Oscuro: El personaje principal enfrenta un fracaso o parece hacerlo, lo que pone el objetivo fuera de su alcance y hace que el éxito parezca imposible.
Punto de Giro: Similar al del Acto I, pero el personaje principal es usualmente forzado a tomar una decisión que crea los eventos del Acto III.
Acto III: El Clímax y la Resolución
Último Obstáculo: El personaje principal enfrenta el desafío final que pone a prueba su fe, resolución, carácter y resistencia.
Clímax: Confrontación directa con el villano en la que el problema se resuelve y el objetivo se logra (o no se logra).
Resolución: Se atan todos los cabos sueltos, se resuelven las subtramas y el personaje principal reflexiona sobre los eventos de

la historia. Se muestra su cambio y las lecciones que ha aprendido.

Lynn subraya que, al entender la Estructura Tradicional, los escritores pueden experimentar y romper este modelo para crear narraciones creativas y únicas. Los siguientes capítulos del libro de Lynn detallan 11 «estructuras maestras» alternativas que ofrecen variaciones sobre este esquema tradicional y que permiten a los escritores explorar diferentes enfoques narrativos. El esquema de la estructura tradicional en la versión de Victoria Lynn se presenta a continuación:

ACTO 1						ACTO 2			ACTO 3		
Inicio	Gancho	Problema Grave	Personajes principales	Villano	Punto de giro	El problema se intensifica	Triufo temporal y revés	Punto de inflexión	Obstáculo final	Clímax	Resolución

La «estructura emocional» de Peter Dunne

El modelo de Peter Dunne se centra en la evolución emocional y narrativa del protagonista y su interacción con los personajes secundarios y el antagonista, y se estructura en tres partes: principio, medio y final. El autor destaca la importancia de los personajes en las historias y hace énfasis en que la trama es lo que sucede en la película, mientras que la historia consiste en cómo afectan los acontecimientos a los personajes. Dunne hace hincapié en que la trama proporciona la acción, mientras que la historia aporta la emoción. Además, explora cómo los eventos revelan verdades ocultas en los personajes y los lleva a un crecimiento emocional. Por otra parte Dunne resalta la importancia de situar la historia dentro del contexto social y emocional del protagonista y de explorar su viaje que suele ir desde una situación de comodidad hacia una situación de búsqueda de significados y valores más profundos en su vida.

En su enfoque, Dunne introduce la noción de co-protagonista, un personaje que comparte la carga de la historia principal junto con el protagonista. Aunque el protagonista suele ser el personaje central en términos de desarrollo y resolución de la trama, el co-protagonista desempeña un papel significativo en el avance de la historia y en la vida del protagonista. El co-protagonista puede ser un aliado cercano, un amigo, un amor o incluso un rival que comparte la atención del público, aunque siempre contribuye al conflicto y al desarrollo emocional de la

historia. Juntos, el protagonista y el co-protagonista forman una dinámica central que impulsa la narrativa hacia adelante.

El modelo de Dunne se enfoca en la creación de personajes complejos, toma en cuenta el desarrollo del protagonista, el antagonista y el co-protagonista, y explora cómo las interacciones de estos personajes contribuyen con el desarrollo emocional de la historia. Las etapas del modelo se describen a continuación:

Principio:

- La historia inicia con la presentación de la vida del protagonista tal como este es antes de que comience la narración, se establece el punto de vista de la narración y la atmósfera emocional de la historia.
- Se introducen los personajes secundarios y el antagonista, se delinean las relaciones y conflictos principales.
- Se plantea un dilema moral y un primer problema que agrava la situación, seguido de un gancho de apertura que captura el interés.
- Hay un choque del protagonista con el co-protagonista y la intervención de un mentor que establece el objetivo y el tema central de la historia.
- El protagonista enfrenta dudas y debe decidir entre la vía fácil o la difícil, lo que marca el comienzo de su problema principal y un cambio irreversible en su vida.

Medio:

- La vida del protagonista se ve interrumpida por acciones físicas que generan riesgos y pérdidas, y que lo llevan a enfrentarse a nuevos peligros que desafían sus métodos anteriores.
- El co-protagonista proporciona respuestas y motiva la aceptación del protagonista para alterar su ruta y comprometerse a triunfar.
- La historia profundiza en los temores del protagonista, pone a prueba al personaje, lo enfrenta con la muerte y le plantea propósitos más elevados que los que persigue hasta el momento.
- Se desarrolla una resistencia emocional y una serie de conflictos internos y externos, en los que el protagonista se ve en el trance de reconstruirse o perecer, mientras se compromete con valores más profundos como el amor y la fe.
- La relación entre los co-protagonistas se fortalece, lo que marca el inicio de cambios significativos en el protagonista, quien debe

confrontar y superar sus temores.

Final:

- La narración alcanza su clímax y resolución, en la que el protagonista logra un triunfo sobre el antagonista y sus propios miedos.
- Se experimenta una euforia física y emocional, seguida de una confrontación final con el co-protagonista que revela temores y lleva a una decepción emocional.
- El protagonista abandona su viejo yo por completo, se enfrenta a la verdad y el amor que estos cambios internos generan.
- La historia concluye cuando el protagonista se enfrenta al misterio de la vida, habiendo ganado la batalla emocional y alcanzado la felicidad a través de la honestidad y el amor.

Las páginas siguientes muestran un esquema detallado del modelo de Peter Dunne:

<table>
<tr><th colspan="6">Principio</th></tr>
<tr><td colspan="6">La vida como solía ser</td></tr>
<tr><td>Protagonista</td><td>Personajes secundarios</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>Establecimiento del punto de vista</td><td>Antagonista</td><td></td><td colspan="3">Crisis mayor</td></tr>
<tr><td>Establecimiento el estado emocional</td><td>Aparente solución</td><td colspan="3"></td><td>Dilema moral</td></tr>
<tr><td>1</td><td>10 Primer problema</td><td colspan="3">20 El problema se agrava</td><td>25</td></tr>
<tr><td>Gancho de apertura</td><td></td><td>Choque con el co-protagonista</td><td>El mentor establece el objetivo</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Establecimiento del tema</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">Duda</td></tr>
<tr><td>Establecimiento del estilo narrativo</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">¿La vía fácil o la vía difícil?</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">Establecimiento del problema</td><td colspan="2">La vida ya no será jamás como era antes</td></tr>
</table>

Medio

La vida interrumpida

Acción física que crea riesgos y peligro		Sufrimiento de pérdidas	Un nuevo peligro derrota las viejas armas		El co-protagonista ofrece respuestas y provoca la aceptación			
		Alteración de rutas	Compromiso de triunfar		Nuevas razones para mantenerse y pelear	Temores más profundos puestos a prueba		Enfrentando la muerte
Propósitos más altos Clímax								
25			55					
Resistencia emocional	Disputa entre co-protagonistas	Confusión emocional	Derrota emocional			Retroceso emocional	Reconstruirse o morir	Compromiso con el amor
Se revelan los temores	Duda. Distancia	Modo lucha/vuelo	Pérdida de la fe			Ruptura y renuncia	De nuevo la soledad que ya no es reconfortante	La fe vence al miedo
				Los coprotagonistas se comprometen	Disposición a fracasar			
				Unión emocional				
		Vinculación de los co-protagonistas	Comienzan los cambios					
		Cuestionamiento de los temores	El crecimiento es doloroso					
		La separación se ve amenazada						
				Nuevo marco de emociones				

Final									
La vida ahora									
El clímax					Resolución				
Triunfo sobre el antagonista					Victoria sobre el miedo				
85									110
Euforia física	Confrontación final con el coprotagonista								
Se revelan los temores	Decepción emocional						Abandonando el viejo yo completamente		
	Ruptura con el co-protagonista			Dándose cuenta de que así no se puede regresar a casa			Acogiendo al co-protagonista El chico consigue a la chica		
		Enfrentando el misterio de la vida					La batalla emocional ha sido ganada finalmente Felicidad		
								La honestidad hace que se asuman los sentimientos	
									La honestidad crea verdad
									La verdad genera amor
									Fin

El modelo de Jeffrey Alan Schechter

Un modelo interesante es el desarrollado por el guionista estadounidense Jeffrey Alan Schechter. Este modelo, que aparece en su libro **My Story Can Beat Your Story** y al que también se puede acceder mediante el software informático Contour, es una versión ingeniosa del modelo de tres actos que, a su vez, hace uso de las teorías de Carol S. Pearson expuestas en su obra **The Hero Within**. Los pasos del modelo de Schechter, que se adhieren a la fórmula de los tres actos, se describen a continuación.

Paso 1. Contestar las 4 preguntas centrales

1. ¿Quién es tu personaje principal?
2. ¿Qué está tratando de lograr?
3. ¿Quién intenta detenerlo?
4. ¿Qué sucede si él fracasa?

Paso 2. Redactar «La Fórmula»

Cuando un TIPO DE PERSONA tiene/hace/quiere/obtiene A, esa persona obtiene/hace/intenta/aprende B, solo para descubrir que ahora ocurre C y debe responder haciendo D.

La fórmula se construye a partir de las siguientes definiciones:

La declaración «A» es la declaración del Huérfano.
La declaración «B» es la declaración del Errante.
La declaración «C» es la declaración del Guerrero.
La declaración «D» es la declaración del Mártir.

Por ejemplo, en E.T., el Extraterrestre:

Declaración A: Cuando un niño solitario (Huérfano) encuentra a un extraterrestre varado.

Declaración B: decide quedárselo (Errante) como mascota.

Declaración C: solo para descubrir que, dado que el extraterrestre no puede vivir en la Tierra por mucho más tiempo, intentará enviarlo (Guerrero) a casa

Declaración D: pero para hacerlo, tendrá que frustrar (Mártir) los esfuerzos de un equipo de científicos.

«Fórmula» de E.T., el Extraterrestre:
«Cuando un niño solitario encuentra a un extraterrestre varado decide quedárselo como mascota, solo para descubrir que, dado que el extraterrestre no puede vivir en la Tierra por mucho más tiempo, intentará llevarlo a casa pero, para hacerlo, tendrá que frustrar los esfuerzos de un equipo de científicos.»

Paso 2. Redactar Pregunta Central

La Pregunta Central es: ¿Será capaz el Héroe de alcanzar los objetivos que le hemos trazado tanto en el plano profesional, como en el personal y el privado?

En **E.T., el Extraterrestre**:
¿Será capaz Elliot de hacer que E.T. regrese a su planeta, salvarlo de la amenaza que lo acecha y comportarse como un real buen amigo?

Paso 4. Hallar los puntos de trama

Acto 1

1. Presentamos al Héroe, al Personaje a Quien Hay que Proteger o Salvar, o al Antagonista.

2. Mostramos la falla del Héroe en relación con el Personaje a quien hay que proteger o salvar.

3. Introducimos al Antagonista o a alguien o algo que simbolice al Antagonista.

4. Reiteramos la presencia del Antagonista o de un símbolo del mismo.

5. Ocurre el Evento Incitador que lleva al Héroe a involucrarse emocionalmente.

6. Definimos el objetivo del Héroe en relación con el Personaje a quien hay que proteger o salvar y/o interés amoroso. Dejamos claro cuál es el problema del Héroe.

7. Un aliado, ya sea intencionado o no, ayuda al Héroe y lo impulsa fuera del status quo.

8. El Héroe parece listo para avanzar hacia su objetivo y/o hacia el quien hay que proteger o salvar, pero se encuentra incapaz de hacerlo.

9. El Antagonista o un conflicto provocado por un Oponente o Distractor detiene al Héroe o pone en riesgo las apuestas emocionales.

10. Se destaca la profundidad de la relación entre el Héroe y Personaje a quien hay que proteger o salvar, o la gravedad de la amenaza a las Víctimas.

11. El Oponente, Distractor, o Antagonista amenaza con arrebatar al Personaje a quien hay que proteger o salvar de las manos del Héroe.

12. El Héroe decide que debe actuar para salvar al Personaje a quien hay que proteger o salvar.

Acto 2

A la Pregunta Central siguen 28 puntos de trama; 14 en la primera mitad del Acto II que conforman los momentos del Vagabundo y 14 en la segunda mitad del Acto II que conforman los momentos del Guerrero. La naturaleza de estos 28 puntos de trama es:

- Alternar acercando al héroe y luego alejándolo de la respuesta a la Pregunta Central. Primero un «sí» y luego un «no». Estos se denominan «inversiones de sí/no».

- Cualquier situación que acerque al personaje principal a su objetivo es un «sí». Cualquier cosa que amenace con alejarlo más es un «no».

- Se levantan obstáculos y el protagonista encuentra la manera de superarlos, ya sea por encima, dando un rodeo, por debajo o atravesándolo. Luego aparece un obstáculo aún más grande en el horizonte, y el protagonista también se encarga de ese nuevo obstáculo.

Acto 3

- Los últimos cuatro puntos de trama, en orden, son GRAN SÍ, NO, GRAN NO, SÍ FINAL.

- **GRAN SÍ**: El héroe logra una victoria sustancial.

- **NO**: El héroe sufre un contratiempo; no es fatal, pero es realmente malo.

- **GRAN NO**: las cosas pasan de ser realmente malas a ser mucho peores... un verdadero desastre... un fracaso total. La situación es desesperada.

- **SÍ FINAL**: Se logra el éxito a partir del fracaso, el héroe alcanza su objetivo principal, aunque a veces el objetivo puede ser bastante diferente de lo que el héroe se propuso inicialmente. En estos casos, el héroe obtiene lo que realmente necesita, en lugar de lo que pensaba que quería. Hay que tomar en cuenta que veces el sí final es agridulce.

El círculo de la historia de Dan Harmon

El «Círculo de la Historia» del guionista norteamericano Dan Harmon es una estructura narrativa que se compone de ocho etapas fundamentales. El modelo se aplica tanto a la creación de historias en general como al desarrollo de personajes y tramas. Es claro que se trata de una adaptación del conocido Viaje del Héroe. A continuación, se presenta un resumen:

1. La Zona de Confort (*You*): En la etapa inicial se introduce al protagonista en su ambiente habitual, una especie de estado de equilibrio o normalidad desde donde partirá la narración. Es esencial que el espectador se sienta identificado con el personaje principal, y para ello se exponen su contexto y sus problemas o sus virtudes, con el fin de generar empatía desde el inicio de la narración.

2. El Personaje Quiere Algo (*Need*): Esta etapa marca el comienzo del desequilibrio en la vida del protagonista que se ve impulsado por una necesidad o deseo, ya sea fisiológico, moral o emocional. Esta necesidad sobrevenida motiva al personaje a salir de su zona de confort y se constituye en un catalizador para la acción y el desarrollo de la trama.

3. Ingresa en una Zona Extraordinaria (Go): El protagonista abandona su mundo conocido y se aventura en un entorno desconocido o extraordinario. Este cambio de escenario representa el compromiso del personaje con su objetivo y el inicio de su transformación. En este nuevo contexto, el personaje enfrenta riesgos y desafíos que ponen a prueba su determinación y valores.

4. Busca (*Search*): Durante esta fase, el protagonista enfrenta obstáculos y desafíos que lo ponen a prueba. Estos pueden ser externos, como adversarios o situaciones adversas, o internos, como dilemas morales o emocionales. Es el período de crecimiento y aprendizaje, en el que el personaje adquiere las habilidades y conocimientos necesarios para enfrentar los nuevos obstáculos y desafíos que se erigen en el camino.

5. Encuentra Algo que Cambia su Vida (*Find*): En este punto medio, el protagonista experimenta un momento de gran revelación o descubrimiento, lo cual puede cambiar su percepción o dirección en la historia. Puede darse un encuentro con un aspecto profundo

de sí mismo, con una verdad oculta, con un objeto o una información crucial.

6. Paga un Precio (*Take*): Todo descubrimiento o victoria presupone un costo. En esta etapa el protagonista debe enfrentar las consecuencias de sus acciones y enfrentar las pérdidas o sacrificios realizados para alcanzar su objetivo. Los eventos que se suceden en esta etapa refuerzan la transformación del personaje y lo preparan para los desafíos finales.

7. Regresa a su Situación Familiar (*Return*): Tras pruebas y sacrificios, el protagonista retorna a un entorno familiar, pero transformado por las experiencias vividas. No se trata simplemente de un regreso geográfico, sino también emocional y psicológico, lo que marca el inicio de la resolución de la trama.

8. Algo ha Cambiado (Change): La última etapa del círculo exhibe el cambio resultante de la aventura. El cambio puede tener lugar en la interioridad del protagonista, quien ha evolucionado a través de su viaje, o en el mundo que lo rodea, que ha resultado afectado por las acciones del personaje. El cambio es la esencia de la historia y lo que finalmente resuena con la audiencia.

Los pasos del círculo de la historia se representan generalmente en el diagrama circular del cual el modelo toma su nombre. Esta es una de sus representaciones:

El modelo de Barry Pearson

Barry Pearson, productor y guionista, utiliza en sus seminarios un modelo original de su propia creación. Este modelo se distingue por considerar al segundo personaje más importante de la historia, según Pearson: aquel que mantiene una relación estrecha con el héroe. Aunque otros autores (no muchos) también hacen esta consideración, Pearson la adopta de una manera muy particular. Él denomina a este personaje el «personaje vinculante». A continuación, se presentan las definiciones creadas por Pearson, que él considera importantes para la comprensión de su modelo:

> **Personaje vinculante**: El segundo personaje más importante en tu historia, el personaje que mantiene una relación con tu Héroe.
> **Evento de conexión**: El evento o secuencia de acción, que pone al héroe y al personaje de unión en contacto y establece una relación entre ellos.
> **Evento de bloqueo**: El evento o secuencia de acción que altera radicalmente la naturaleza de la relación entre el héroe y el personaje vinculante y hace muy difícil que ambos se separen.

Evento de escalada: Wl evento o secuencia de acción que eleva dramáticamente las apuestas en la relación entre el héroe y el personaje vinculante.

Las etapas del modelo de Person son las que se describen a continuación.

1. Presentación del Protagonista y del Personaje Vinculante (Páginas 1-10): En las primeras páginas, se introduce al héroe o al personaje vinculante y se establecen las bases para su desarrollo y para la relación entre ambos que se explorará en la historia.
2. Primera vinculación entre el Protagonista y el Personaje Vinculante (Páginas 9-18): Ocurre un evento, denominado acontecimiento de vinculación, que une al héroe con el personaje vinculante y que marca el inicio de su relación.
3. La fuerza opuesta o atacante: Esta es la entidad que motiva la vinculación inicial mediante acciones que desafían al héroe y al personaje vinculante.
4. Acontecimiento de cierre de la relación entre el Protagonista y el Personaje Vinculante (Páginas 20-35): Un evento significativo transforma la naturaleza de la relación entre ambos personajes y hace que les resulte difícil separarse el uno del otro.
5. Acontecimiento de escalada (Páginas 40-55): Un desarrollo posterior eleva los riesgos dentro de la relación héroe - personaje vinculante, y a menudo convierte la situación en una cuestión de vida o muerte.
6. El Protagonista en el infierno (Páginas 60-75): El héroe enfrenta una serie de desafíos que lo colocan en una situación desesperada, de la cual decide luchar para escapar.
7. El primer plan falla (Páginas 75-85): Un plan ideado por el héroe para superar los obstáculos fracasa, y lleva a un momento de crisis o reflexión.
8. Descubrimiento de una debilidad oculta en las fuerzas contrarias: El héroe encuentra un punto débil en su oponente que puede ser explotado en su beneficio.
9. El nuevo plan tiene éxito (Páginas 85-95): Armado con este nuevo conocimiento, el héroe implementa un plan que finalmente tiene éxito.

10. La ganancia y el premio (Páginas 95-100): La historia concluye cuando el héroe disfruta de los frutos de su victoria lo que, a menudo, refleja un cambio en su estatus o en su ser interno.

Pearson subraya que su modelo no debe ser seguido de manera rígida, especialmente en lo que respecta al conteo de páginas. Sin embargo, sugiere que este esquema se encuentra en la mayoría de los guiones exitosos y alienta a los escritores a analizar películas favoritas para identificar estos elementos estructurales. El modelo de Pearson se resume en la siguiente tabla:

ACONTECIMIENTOS	PP. / 100
Presentación del Protagonista y del Personaje Vinculante	1-10
Primera vinculación entre el Protagonista y del Personaje Vinculante	9-18
La fuerza opuesta o atacante	
Acontecimiento de cierre de la relación entre el Protagonista y del Personaje Vinculante	20 y 35
Acontecimiento de escalada que eleva dramáticamente las apuestas en la relación Protagonista / Personaje Vinculante	40 y 55
El Protagonista en el infierno	60 a la 75
El primer plan falla	75 a la 85
Descubrimiento de una debilidad oculta en las fuerzas contrarias	
El nuevo plan tiene éxito	85 a 95
La ganancia y el premio	95-100

El modelo en 6 actos de Marshal Dotson

El escritor Marshal Dotson propone una estructura de seis actos que amplíe la tradicional estructura de tres actos y argumenta que esta última es demasiado vaga para ser útil en la creación de historias complejas y cautivadoras. Según Dotson, cada historia implica una serie de acciones específicas que los personajes llevan a cabo en respuesta a sus circunstancias y estas acciones dividen efectivamente la historia en seis actos distintos.

Dotson argumenta que la estructura de seis actos permite una narración más detallada y centrada en el personaje, que permite alinear las acciones particulares de la historia con los objetivos en evolución del personaje. Cada acto se enfoca en acciones concretas (por ejemplo, aprender, tropezar, intentar), lo que guía al personaje a través de un viaje de desarrollo personal y narrativo.

La propuesta de Dotson sugiere que, al enfocarse en las acciones y decisiones del personaje dentro de estos seis actos, los escritores pueden evitar tramas forzadas y en su lugar permitir que los eventos de la historia surjan como respuestas lógicas a las acciones del personaje. Los seis actos de Dotson son los siguientes:

Acto Uno: Lidiar con una Situación Imperfecta
El personaje se enfrenta a una situación que está lejos de ser ideal, lo que establece la primera motivación del personaje para el cambio o la acción. Este acto plantea el escenario inicial del personaje y sus circunstancias, y subraya la necesidad de una solución o mejora en la vida del personaje.

Acto Dos: Aprender las Reglas de una Situación Desconocida
El personaje se introduce en un nuevo entorno o situación en el cual debe aprender a lidiar con nuevas reglas o navegar dinámicas desconocidas hasta ese momento. Este proceso de adaptación es crucial y prepara al personaje para los desafíos futuros.

Acto Tres: Tropezar con el Conflicto Central
El personaje encuentra el núcleo del conflicto de la historia, a menudo de manera inesperada. Este acto define un punto de inflexión en la narración en el que la trama comienza a profundizarse y los desafíos se vuelven más complejos.

Acto Cuatro: Implementar un Plan Condenado al Fracaso
Consciente del conflicto central, el personaje intenta resolverlo a través de un plan que, inevitablemente, está destinado al fracaso. Este acto destaca las deficiencias y limitaciones del personaje, así como la complejidad del conflicto.

Acto Cinco: Intentar una Última Opción Arriesgada
Ante el fracaso del plan inicial, el personaje recurre a una estrategia desesperada que resulta de alto riesgo. El acto cinco subraya el crecimiento y la evolución del personaje, así como su determinación para superar los obstáculos.

Acto Seis: Vivir en una Nueva Situación
El personaje experimenta las consecuencias de sus acciones y vive en una realidad alterada por los eventos de la historia. Este acto refleja la resolución del conflicto y el cambio definitivo en el

personaje y su mundo. Los seis actos de Dotson aparecen resumidos a continuación.

Acto 1	Acto 2	Acto 3	Acto 4	Acto 5	Acto 6
Afrontando una situación imperfecta	Aprendiendo las reglas de una situación desconocida	Tropezando con el conflicto central	Ejecutando un plan condenado al fracaso	Intentando una apuesta arriesgada	Viviendo una nueva situación

El arco de 8 puntos de Nigel Watts

El arco de 8 puntos, propuesto por el reconocido novelista Nigel Watts, es un marco estructural para narradores que consta de las siguientes fases:

1. Estasis: Representa el estado inicial de la historia, una realidad base que, aunque puede contener conflictos, se refiere esencialmente a un día común y corriente.
2. Disparador: Un evento fuera del control del protagonista que cambia radicalmente el curso de un día ordinario a uno excepcional, define el inicio de la acción y saca a los personajes de un estado de acción potencial o especie de «animación suspendida».
3. La Búsqueda: Motivada por el disparador, esta fase implica que el protagonista se embarca en una misión que podría ser motivada por el deseo de regresar al estado de estasis original. También el protagonista podría buscar un nuevo estado que para él resulta deseable.
4. Sorpresa: Esta etapa se caracteriza por el advenimiento de obstáculos y eventos inesperados que el protagonista debe enfrentar en su camino. Los encuentros desagradables son particularmente importantes ya que, al bloquear el progreso del protagonista hacia su objetivo, terminan impulsando la historia
5. Elección Crítica: Cuando el protagonista se encuentra con un obstáculo insuperable, debe tomar una decisión significativa y difícil para cambiar de rumbo y superar el desafío.
6. Clímax: La culminación de las elecciones críticas hechas por el personaje desembocan en una acción decisiva que representa el punto de mayor tensión y conflicto en la historia.

7. Revés: Definida como un cambio de un estado a su opuesto, esta fase es la consecuencia natural y directa de los eventos anteriores, entre los que se incluyen los disparadores, las sorpresas, las elecciones críticas y el clímax.

8. Resolución: Es la fase final donde se establece un nuevo equilibrio o estasis, se resuelven los conflictos y la narración concluye. Este nuevo estado de estasis refleja los cambios y el crecimiento experimentados por los personajes a lo largo de la historia.

Los siete actos de Nigel Watts son representados a continuación.

Acto 1	Acto 2	Acto 3	Acto 4	Acto 5	Acto 6	Acto 7	Acto 7
Estancamiento	Desencadenante	Búsqueda	Sorpresa	Elección crítica	Clímax	Revés	Resolución
La vida cotidiana del héroe	Algo fuera del control del héroe desencadena la historia	El desencadenante da lugar a una búsqueda	En el punto medio del encuentro el héroe se encuentra con sorpresas	El héroe tiene que tomar una decisión crucial	La decisión crucial conduce a un clímax	Como resultado del clímax, el carácter del héroe ha cambiado para mejor	El héroe cambiado regresa al mundo de la estasis, más sabio e iluminado

El modelo de 8 actos de Eva Deverell

La novelista norteamericana Eve Deverell tiene un modelo de ocho actos con el que aborda la escritura de novelas. Los actos de Deverell son los que a continuación se describen.

Acto 1: Estancamiento (*Estasis*): El personaje o su mundo están en un estado de estancamiento y no viven todo su potencial. Las escenas en este acto muestran cómo el personaje carece de un deseo o necesidad y cómo tanto el personaje como su entorno reflejan este estado de inmovilidad.

Acto 2: Desencadenante (*Trigger*): Un evento interno o externo actúa como catalizador y obliga al personaje a tomar acción. Este evento puede ser la llegada de un extraño que busca al personaje en virtud de la ocupación de este último, una vieja deuda o para solicitar ayuda, lo que pone en movimiento la historia.

Acto 3: Búsqueda (*Quest*): El personaje decide seguir un plan, a menudo mal concebido, para resolver el problema presentado por

el desencadenante. Este acto incluye la introducción a nuevos aliados, viajes a nuevos lugares, y enfrentamientos con obstáculos.

Acto 4: Estallido (*Bolt*): El plan inicial del personaje enfrenta un revés inesperado, ya sea porque se produce un ataque sorpresa, debido a una tentación que desvía su enfoque, o porque sobreviene la duda sobre el valor de su misión.

Acto 5: Desplazamiento (*Shift*): El personaje experimenta un cambio radical de paradigma, un momento de claridad o comprensión que transforma su perspectiva y refuerza su determinación de continuar la búsqueda a pesar de los obstáculos pasados y presentes.

Acto 6: Derrota (*Defeat*): Este acto representa el punto más bajo del personaje, en el que enfrenta la derrota aparentemente definitiva. Todos los aliados parecen perdidos, y el personaje experimenta una muerte simbólica o literal.

Acto 7: Empoderamiento (*Power*): El personaje descubre una fuerza oculta dentro de sí mismo, un conocimiento o habilidad que siempre poseyó, lo que le permite superar los desafíos y avanzar hacia la victoria.

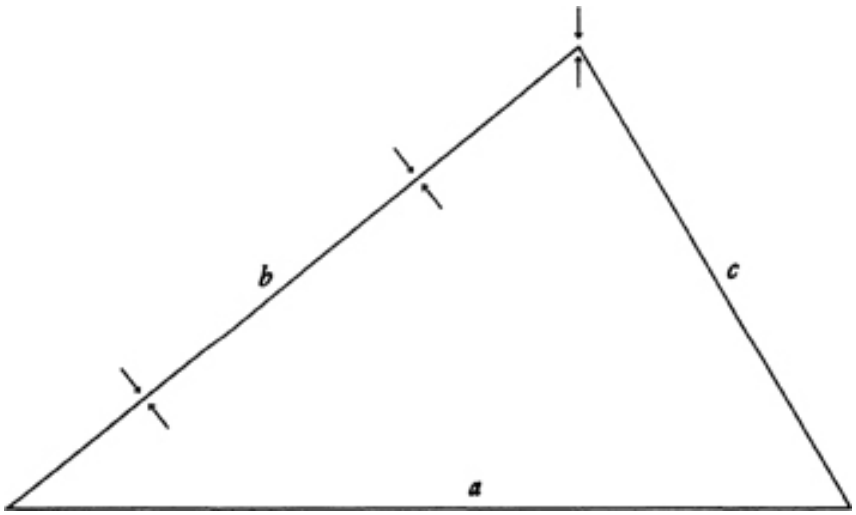
Acto 8: Resolución (*Resolución*): El personaje alcanza su pleno potencial, habiendo logrado su deseo o resuelto su necesidad. Las escenas finales muestran al personaje que ahora disfruta de su nuevo estado o mundo, habiendo completado su transformación.

Los ocho actos de Eva Deverel aparecen descritos en la tabla a continuación.

Acto 1	Acto 2	Acto 3	Acto 4	Acto 5	Acto 6	Acto 7	Acto 8
Estancamiento	Desencadenante	Búsqueda	Estallido	Desplazamiento	Derrota	Empoderamiento	Resolución
El personaje no está viviendo todo su potencial	Un impulso interno o externo, o ambos, obliga al personaje a dar el primer paso adelante.	El personaje entra en el nuevo mundo, se encuentra con mentores o aliados y hace un mal plan para resolver el problema creado por el desencadenante	Algo inesperado - el plan sale inevitablement e mal	El personaje hace un cambio de paradigma de carácter	El personaje hace el sacrificio definitivo	El personaje encuentra un poder oculto dentro de sí mismo para ganar el premio	El personaje vive todo su potencial

La curva de Fichte de John Gardner

La Curva Fichteana, según el novelista, ensayista, crítico literario y profesor universitario estadounidense John Gardner, es un concepto que ilustra la dinámica de conflicto y resolución dentro de la escritura creativa y que se hace patente particularmente en las novelas. Gardner desarrolló esta idea en su libro **El arte de la ficción** (**The Art of Fiction**) de 1991. Gardner desglosa el concepto de «Curva de Fichte» o «Curva Fichteana» a partir de su particular interpretación del concepto de dialéctica desarrollado por el filósofo alemán Johann Gottlieb Fichte que describe el proceso de autoconciencia. Fichte propone un camino hacia la auto-conciencia humana que empieza con la tesis, donde la conciencia se siente completa; le sigue la antítesis, en la que se enfrentan desafíos que perturban esta completitud; y concluye con la síntesis, una etapa de integración que eleva la conciencia a un plano superior y más inclusivo. Inspirado en la idea, Gardner formula una metodología que permite encarar la escritura de ficción bajo la premisa de que en el corazón de cualquier gran ficción yace el conflicto, tanto interno como externo, que enfrenta el personaje. Este conflicto no solo surge de fuerzas externas (como la ejercida por enemigos, la sociedad, o leyes naturales) sino también de luchas internas que llevan a los personajes a difíciles elecciones morales. La verdadera tensión y el significado de la historia emergen de esta dualidad de conflictos y reflejan la idea de Faulkner de que el verdadero significado en la ficción proviene del corazón en conflicto consigo mismo. La Curva Fichteana en la interpretación de Gardner se representa en un gráfico como el que se muestra a continuación:



Los elementos de la curva son:

Línea a: Representa el curso de acción «normal» o seguro que el personaje podría tomar, si evitara los conflictos o desafíos y buscara la estabilidad.
Línea b: Ilustra el camino que el personaje elige, una vía llena de luchas y desafíos en la cual se atreve a desafiar las adversidades en busca de un cambio o revelación.
Flechas descendentes: Simbolizan las fuerzas que trabajan en contra de la voluntad del personaje, ya sean que provengan de enemigos, costumbres sociales, o leyes de la naturaleza.
Flechas ascendentes: Representan las fuerzas de apoyo al personaje en su empresa, como aliados o circunstancias favorables.
Pico de la línea b: Marca el clímax de la novela, el momento de mayor tensión y conflicto.
Línea c: Denota el desenlace, donde el conflicto se resuelve y la historia se estabiliza nuevamente, ya sea por el triunfo o la derrota del personaje.

Desarrollo Narrativo y Climático
Gardner destaca que el desarrollo emocional y la tensión en una novela siguen la curva de Fichte, con el ascenso hacia el clímax en un proceso no lineal. El desarrollo más bien incluye una serie de climas menores que intensifican la experiencia del lector. La mencionada secuencia de eventos y emociones lleva al clímax principal y es seguida por el desenlace, que puede variar en tono, y puede tomar diversas formas, desde de un retorno a la calma hasta una conclusión trágica o triunfal.

La estructura representada se compone de tres partes: la acción ascendente, el clímax y la acción descendente. Las describimos a continuación:

Acción Ascendente: La acción ascendente representa la primera y más larga fase de la curva, ocupa aproximadamente dos tercios de la narración. Esta sección inicia con un incidente provocador que desestabiliza el estado inicial del protagonista y lo empuja hacia un camino lleno de obstáculos y desafíos. Es en esta etapa en la que se introducen los conflictos internos y externos que definirán la

trama, a medida que el personaje enfrenta cada vez más dificultades que prueban su voluntad, carácter y valores. Además, la acción ascendente sirve como el marco para la exposición narrativa, la construcción del mundo y el desarrollo del personaje, y entrelaza estas necesidades narrativas con la evolución de la trama para mantener a los lectores comprometidos con lo que sucede en la historia, sin sacrificar el ritmo.

Clímax: El clímax es el punto de mayor tensión y conflicto dentro de la historia, define el momento en que el personaje principal enfrenta el desafío más significativo o confronta al antagonista principal. Esta confrontación decisiva no solo determina el resultado de la trama sino que también cataliza un cambio profundo en los personajes involucrados. Los personajes pueden enfrentar una «muerte» literal o simbólica que pone a prueba su esencia hasta el límite. Contrario a las expectativas tradicionales que siempre aconsejan que se produzca una victoria, el desenlace del clímax puede variar, y abrir posibilidades para que los personajes experimenten el fracaso y sus consecuencias.

Acción Descendente: Tras el clímax, la acción descendente muestra las repercusiones de la confrontación, resuelve los conflictos restantes y delinea el destino de los personajes. Esta última fase proporciona un cierre a la historia y revela cómo los eventos y desafíos han transformado a los personajes. En esta etapa, se consolidan las lecciones aprendidas, se resuelven las tensiones y se establece una nueva normalidad o estabilidad, aunque posiblemente a un costo significativo para los personajes.

El método de Dan Wells

El método de estructura de historia del autor de novelas de terror y ciencia ficción Dan Wells se basa en un sistema de siete puntos. Este sistema describe la historia a partir de siete elementos cruciales:

1. Gancho (*Hook):* El punto de partida de la historia en el que el protagonista generalmente se encuentra en una situación de vida insatisfactoria o aburrida.

2. Giro de la Trama 1 (*Plot Turn 1)*: *Un eve*nto que introduce el conflicto principal y cambia el mundo del protagonista. Puede ser

un encuentro con nuevos personajes, el descubrimiento de secretos o la necesidad de darle seguimiento a un elemento misterioso.

3. Presión 1 (*Pinch 1*): Un momento de presión en el que el protagonista enfrenta un desafío significativo que lo empuja a la acción, a menudo se presenta al antagonista o una situación adversa que perturba la paz.

4. Punto Medio (*Midpoint*): La historia cambia de dirección y los personajes pasan de reaccionar a tomar la iniciativa. En este punto, el protagonista comienza a moverse desde su estado inicial hacia el comienzo de un proceso de transformación.

5. Presión 2 (*Pinch 2*): Una mayor presión que mueve la situación hacia un punto crítico y que arriba a un momento de pérdida de la esperanza. La razón de la desesperanza podría ser el fallo de un plan, la pérdida de un mentor, o una victoria aparente del antagonista.

6. Giro de la Trama 2 (*Plot Turn 2*): El protagonista encuentra la pieza final o la revelación que le permite cumplir con su objetivo o enfrentarse al desafío final. Este es el momento de «¡El poder está en ti!»

7. Resolución: El clímax de la historia, en el que el protagonista finalmente enfrenta y resuelve el conflicto principal, derrota al antagonista o supera el desafío central. El final de la historia muestra cómo ha cambiado el protagonista, y de qué manera ha comenzado a vivir todo su potencial.

El método también enfatiza la importancia de:

- La «Prosa del Monstruo de Hielo» (*The «Ice Monster» Prologue*): Una escena inicial que capta la atención del lector mientras establece las bases de eventos futuros.

- Ciclos de Intento/Fallo (*Try/Fail Cycles*): Antes de tener éxito, el héroe debe intentar y fallar al menos dos veces, con el fin de que quede demostrado que la victoria no es fácil y que hay que luchar por ella

- Subtramas: Cada hilo de acción y crecimiento puede mapearse con el sistema de siete puntos.

Una representación gráfica del método es la siguiente:

Gancho	Punto de giro 1	Presión 1	Punto medio	Presión 2	Punto de giro 1	Resolución
El punto de partida del personaje, opuesto a la Resolución. Introduce la historia y el mundo del personaje.	Eventos que ponen en marcha la historia, introducen el conflicto y cambian el mundo del personaje. Marcan el inicio de su viaje.	Momento para aplicar presión, a menudo presentando al antagonista.	El personaje pasa de reaccionar a actuar, decidido a enfrentar al antagonista.	Se aplica más presión, llevando al personaje a su momento más oscuro y de mayor pérdida.	Transición hacia el final, donde el personaje encuentra o se da cuenta de la información clave para lograr su objetivo inicial.	Clímax de la historia, donde el personaje logra (o no) su objetivo

El modelo de Eric Edson

El guionista Eric Edson ha concebido un modelo narrativo estructurado en tres actos, que detallo a continuación:

Acto Uno:

1. Incidente Incitador: Momento en el que comienza específicamente la historia y marca el punto de partida de la narración.

2. Primera Gran Sorpresa: Este evento sorpresa concluye el Acto Uno y arroja al héroe a un nuevo mundo, lo que da inicio al Acto Dos.

Acto Dos:

1. Punto Medio: Se caracteriza por un cambio en el tono y estilo de la película, marca un punto de no retorno para el héroe en el que el conflicto con el adversario se personaliza. En este punto también puede comenzar un «reloj en cuenta regresiva» que aumente la tensión.

2. Clímax del Acto Dos: Es el momento en que la acción dramática alcanza una intensidad máxima, y en el que parece que la victoria del héroe está cerca.

3. Segunda Gran Sorpresa: Un giro dramático que finaliza el Acto Dos, destruye el plan del héroe para la victoria y da inicio al...

Acto Tres:

1. Escena Obligatoria: La confrontación final entre el héroe y el adversario que resuelve la cuestión principal de la trama.

2. Desenlace: Resuelve todos los cabos sueltos de la trama y las relaciones entre personajes y proporciona un cierre a la historia.

El método James Scott Bell

El método del conocido novelista James Scott Bell se basa en una «superestructura» diseñada para ayudar en el proceso de escritura y, según el actor, no pretende imponer restricciones rígidas. Su estructura se sustenta en cinco «postes de señalización» principales e incluye otras «señales» que siguen un patrón orgánico. El modelo se puede utilizar para construir un mapa del libro que estamos escribiendo o como una fuente de sugerencias durante el proceso de escritura. A continuación, se desglosa la estructura en tres actos del modelo de James Scott Bell:

Acto I (no más del 20% de la novela)

Perturbación (*Disturbance*): Iniciando la historia, algo no funciona como debería.

Paquete de Atención (*Care Package*): Presenta las relaciones y afectos del personaje, es vital para conectar con el protagonista.

Argumento Contra la Transformación (*Argument against Transformation*): El personaje se resiste al cambio necesario, que es marcado por el tema de la historia.

Problemas en Puerta (*Trouble Brewing*): Se producen señales de conflictos mayores en el horizonte.

Puerta de No Retorno #1 (*Doorway of No Return # 1*): Se atraviesa un umbral decisivo del que no hay vuelta atrás.

Acto II (*la mayor parte de la acción principal*)

Primera Mitad del Acto II

Patada en la Espinilla (*Kick in the Shins*): Tiene lugar el primer contratiempo serio.

- Momento del Espejo (*The Mirror Moment*): El personaje reflexiona sobre su camino y su deseo de cambiar o persistir.

- Acaricia al Perro (*Pet the Dog*): El héroe demuestra su valor moral a través de un acto de bondad o sacrificio.

Segunda Mitad del Acto II

- Fuerzas en Aumento (*Mounting Forces*): Los antagonistas se fortalecen y complican aún más la situación.

- Puerta de No Retorno #2 (*Doorway of No Return # 2*): Otro momento crítico que profundiza el compromiso del personaje con su objetivo.

Acto III (la resolución)

- Se Apagan las Luces (*Lights Out*): El punto más bajo en el cual todo parece perdido.
- Factor Q (*Q Factor*): Un elemento introducido previamente se convierte en clave para la solución.
- Batalla Final (*Final Battle*): El enfrentamiento culminante.
- Transformación (*Transformation*): El cambio en el personaje o mundo como resultado de la trama.

La «radiografía rápida de la historia en cinco puntos» de Mary Lynn Mercer

La estructura propuesta por la novelista Mary Lynn Mercer para el desarrollo de historias se basa en la integración de dos componentes: una estructura de tres actos y lo que la autora denomina «Radiografía Rápida de Historia en Cinco Puntos» (***Quick Five-Point Story X-Ray***). Este modelo combina la tradicional estructura de tres actos, con sus principios temáticos unificados, con una herramienta analítica que destaca cinco puntos críticos en el viaje del protagonista. Veamos cada uno de los componentes del mencionado modelo.

Estructura de Tres Actos:

1. Acto Uno: Ocupa el primer 25% de la historia y en él se establecen los personajes principales, sus conflictos y objetivos significativos. Este acto se centra en captar el interés del lector y en desarrollar la identificación del lector con los personajes.
2. Acto Dos: Representa el 50% medio de la historia, el «corazón» de la narración. Aquí, el personaje principal enfrenta obstáculos cada vez más desafiantes, lo que lleva a una mayor exploración de su trasfondo y a un desarrollo significativo de su carácter.
3. Acto Tres: Completa el último 25% y se centra en las consecuencias de las acciones del personaje principal, ya sea que haya logrado su objetivo o no. Este acto demuestra cómo el personaje ha aprendido de sus experiencias y cómo aplica esas lecciones a nuevos desafíos, cuando los riesgos aumentan.

Quick Five-Point Story X-Ray:

1. Problema: En el primer 10-12.5% de la historia, se presenta un evento que clarifica el conflicto central entre el protagonista y el

antagonista, y desafía la principal debilidad o temor del protagonista.

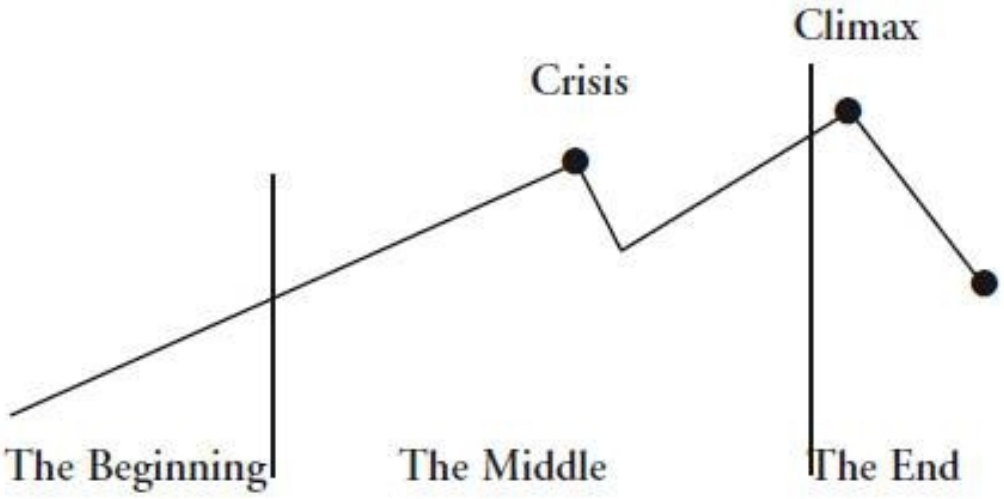
2. Compromiso: Entre el 22.5-25%, se define claramente el objetivo del protagonista. El protagonista se compromete con el conflicto mediante un plan que lo involucra irrevocablemente.

3. Revés en el Punto Medio: Entre el 47.5% y el 52.5%, una combinación de eventos desafía al protagonista y le proporciona una visión de cómo podrían desarrollarse los eventos, lo cual lo motiva a cambiar.

4. Nueva Dirección: Alrededor del 75% al 77.5%, después de que el plan original falla, el protagonista adopta un nuevo enfoque basado en las lecciones aprendidas y demuestra su crecimiento y adaptabilidad.

5. Sacrificio: Entre el 87.5% y el 90%, el protagonista enfrenta un conflicto final con el antagonista, lleva a cabo un sacrificio instintivo que le asegura la victoria y demuestra su evolución.

El modelo de Mary Lynn Mercer puede ser representado mediante el gráfico que sigue:



El «Plot Planner» de Martha Alderson

El «Plot Planner» es una herramienta de planificación visual diseñada por la consultora creativa Martha Alderson. Según la autora, el diseño del Plot Planner se inspira en «olas crestadas», y está conformado por historias cortas que crecen hacia una gran ola que culmina en el clímax y

que, en las obras más extensas, presenta dos momentos pico. Alderson, además, diferencia la crisis y clímax como escenas separadas que no obedecen sin reglas fijas.

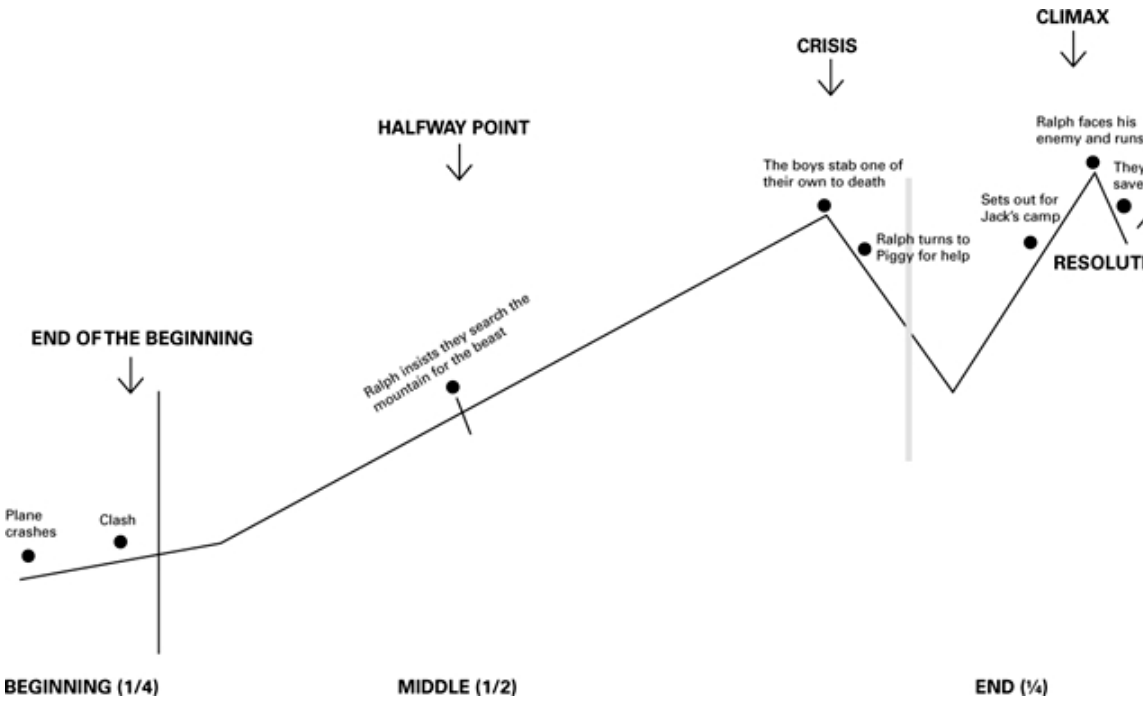
Martha Alderson agrega a su modelo, según ella en conjunción con el «ritmo universal», la idea de que la trama fluye a través de tres elementos: la Acción Dramática, el Desarrollo Emocional del Personaje y la Significación Temática, y que los tres están relacionados con el concepto de «qì» chino (气), que coordina el flujo de energías, que es esencial para la fuerza vital, y que *presenta un movimiento ondulante en la estructura de la historia*. Para la autora, el protagonista busca alcanzar un objetivo mientras enfrenta fuerzas internas y externas. El Plot Planner separa las escenas entre aquellas en las que la energía o poder reside en el antagonista (encima de la línea) y aquella otras en las que el protagonista controla las situaciones (debajo de la línea). De acuerdo con esto, el Plot Planner define dos territorios:

> **Encima de la Línea**: Representa la acción dramática externa, incluye todas las escenas que muestran complicaciones, conflictos, tensión, dilemas y suspense, especialmente cuando el protagonista está fuera de control o bajo el poder de un antagonista.
> **Debajo de la Línea**: Cubre el territorio emocional interno del protagonista, principalmente el desarrollo emocional del personaje, que se revela a través de la introspección y las escenas que ralentizan la energía de la historia o devuelven el poder al protagonista.

La línea del Plot Planner no es plana, asciende gradualmente, refleja cómo se intensifican las tensiones y los desafíos a lo largo de la historia. Para Martha Alderson la estructura de una novela se divide típicamente en tres partes: el principio, el medio y el final pero, según la escritora, es necesario proceder con flexibilidad y adaptar estas secciones según se requiera. El modelo de Alderson describe las siguientes etapas de la estructura narrativa.

> **Parte Uno**:
> **El Principio**. Comienza en la página uno y se extiende hasta aproximadamente un cuarto del total de páginas.
> **Parte Dos**:

El Medio. Es la sección más larga y termina poco después de que el personaje alcanza una crisis, que debe ser marcada como una falsa cumbre.
La Crisis. Es el punto de mayor energía hasta este momento del desarrollo, obliga al protagonista a enfrentar su mayor miedo o desafío, y actúa como un punto de inflexión.
Parte Tres:
El Final. Inicia en el último cuarto del proyecto y está compuesto por la preparación para el clímax, el clímax mismo y la resolución.
El Clímax. Es otro punto de alta dramatización en el que el protagonista demuestra si ha cambiado en respuesta a la crisis. En este punto el protagonista revela su esencia al lector.
La Resolución cierra los sub-argumentos importantes y proporciona significado temático al proyecto.



La estructura de K.M. Weiland

La estructura de una novela, según la escritora de ficción K.M. Weiland, puede llevarse cabo mediante diez pasos esenciales que abarcan tres actos. Su modelo es el que se describe a continuación:

Primer Acto

El Gancho (*Hook*): Es la escena que debe aprovechar la primera oportunidad para captar la atención del lector; idealmente, el gancho debe ser planteado desde la primera línea o página del libro, debe introducir una pregunta que incita la curiosidad.

El Evento Incitante (*Inciting Event*): Representa el primer contacto del personaje con el conflicto principal, debe situarse en la mitad del primer acto para que quede establecido con anterioridad cómo es el mundo normal antes de que comience el conflicto.

El Evento Clave (*Key Event*): Es el momento en que el personaje se compromete irrevocablemente con el conflicto y usualmente está situado hacia el final del primer acto.

El Primer Punto de Trama (*First Plot Point*): Marca el final del primer acto y el inicio del segundo. Este punto de giro altera significativamente el mundo del personaje. Esto ocurre cuando hemos leído alrededor del 25% del libro.

Segundo Acto

La Primera Mitad del Segundo Acto: El protagonista reacciona al cambio de su mundo y lucha hasta el punto medio de la narración.

El Punto Medio *(Midpoint)*: Un segundo cambio dramático que lleva al personaje de la reacción a la acción, está ubicado justo en el centro de la narración.

La Segunda Mitad del Segundo Acto: Tras el punto medio, el personaje toma la iniciativa y conduce la lucha hacia el territorio del antagonista hasta el inicio del tercer acto, lo que sucede cuando se ha avanzado el 75% de la trama.

Tercer Acto

El Tercer Punto de Trama (*Third Plot Point*): Cambia nuevamente la dirección de la trama y lleva al personaje a un punto bajo en el que tiene lugar una introspección profunda. Está situado al comienzo del último cuarto de la novela.

El Clímax: Es el momento culminante en el que se resuelve el conflicto principal, comienza aproximadamente cuando ha

transcurrido el 90% de la trama y concluye casi al final del libro.

La Resolución (*Resolution*): Proporciona el cierre de la historia y muestra cómo los eventos del clímax han cambiado al personaje y su mundo.

El Kishōtenketsu

Kishōtenketsu es un término que describe la estructura y desarrollo de las narraciones clásicas chinas, coreanas y japonesas. La estructura se originó en China y se denominó qǐ chéng zhuǎn hé (起承轉合) y se utilizó en la poesía china como composición de cuatro versos. De ahí pasó a Corea y, finalmente, el estilo artístico llegó a Japón, donde se denomina Kishōtengō (起承転合), de donde deriva la palabra inglesa Kishōtenketsu. Con la popularización de las historietas japonesas (mangas) y de las películas de autores como Hayao Miyazaki, el Kishōtenketsu ha devenido en un modelo cada vez más difundido. La interpretación japonesa del término Kishōtenketsu es:

- KI (起), que significa introducción. Esta parte establece la situación, el contexto y los personajes principales.
- SHŌ (承), que significa desarrollo. Esta parte profundiza en la historia, introduce los conflictos y desarrolla la trama.
- TEN (転), que significa «giro». Esta parte es la clave del Kishōtenketsu, ya que introduce un giro inesperado en la trama que cambia la dirección de la historia.
- KETSU (合) que significa «conclusión». Esta parte es la resolución de la historia, donde se establecen las consecuencias del giro introducido en la parte anterior.

La «Promesa de la Virgen» de Kim Hudson

La escritora Kim Hudson introduce un concepto que describe el viaje de transformación y despertar de un personaje, denominado «la Virgen», que no se limita a su género, sino a su arquetipo de crecimiento personal y autodescubrimiento. A diferencia de la típica historia del héroe que se embarca en una aventura para salvar a la comunidad, la Virgen inicia su camino y se adapta a las expectativas de su entorno pero gradualmente aprende a escuchar su voz interior, comienza a desbloquear su potencial no probado y alcanza un despertar creativo, espiritual y sexual.

El viaje de la Virgen se estructura en trece momentos o «latidos» que marcan su progreso desde un mundo del cual es dependiente, pasa por la confrontación de sus sueños y deseos en contraposición a las expectativas comunitarias, hasta que finalmente redefine su entorno y refleja su verdadero ser. Estos momentos incluyen el reconocimiento de su mundo secreto, la crisis de ser descubierta brillando en su autenticidad, y la decisión crítica de permanecer fiel a sí misma, lo que eventualmente lleva a una reorganización de su comunidad para adaptarse al verdadero yo de la Virgen.

Según la autora, este enfoque abre nuevas vías para narrar historias que se centran en tramas fuertemente feministas, en las que la realización personal se juega contra el auto-sacrificio. Hudson anima a los escritores a utilizar esta estructura con el fin de crear personajes ricos y dinámicos, que exploren el equilibrio entre arquetipos opuestos.

Los trece pasos en el viaje de la Virgen, según lo describe Kim Hudson, son los siguientes:

1. **Mundo Dependiente (*Dependent World*)**: La Virgen vive en un entorno que espera que ella se sienta conforme con ciertas expectativas, que van en contra de sus propios sueños y deseos.
2. **Precio de la Conformidad (*Price of Conformity*)**: La Virgen percibe el costo de adaptarse a estas expectativas. Este costo usualmente equivale a la supresión de su verdadero yo.
3. **Oportunidad de Brillar (*Opportunity to Shine*)**: Surge una oportunidad que le permite a la Virgen explorar su sueño en secreto, a menudo contraviniendo las normas del mundo del cual ella es dependiente.
4. **Vestir el Papel (*Dress the Part*)**: La Virgen adopta temporalmente una identidad que refleja su verdadero ser o su sueño principal, aunque sea en secreto.
5. **Mundo Secreto (*Secret World*)**: La Virgen comienza a vivir entre dos mundos, su mundo dependiente y el mundo secreto donde puede perseguir su sueño.
6. **Ya No Encaja en Su Mundo (*No Longer Fits Her World*)**: La Virgen se da cuenta de que ya no puede conformarse con las expectativas del mundo del cual ella depende, ni puede limitarse solo a su mundo secreto.

7. **Descubierta Brillando (*Caught Shining*)**: La Virgen es descubierta en un momento de autenticidad o éxito, lo que desencadena una crisis.
8. **Renuncia a Lo Que la Mantenía Estancada (*Gives Up What Kept Her Stuck*)**: Enfrentada a la crisis, la Virgen decide abandonar lo que la retenía y reconoce su capacidad para realizar su sueño.
9. **Reino en Caos (*Kingdom in Chaos*)**: La decisión de la Virgen provoca un caos en su comunidad o entorno, ya que desafía las normas establecidas.
10. **Vagando en el Desierto (*Wanders in the Wilderness*)**: La Virgen enfrenta un período de incertidumbre, se debate entre volver a su antigua vida para apaciguar a su comunidad o seguir adelante con su sueño.
11. **Elige Su Luz (*Chooses Her Light*)**: La Virgen elige ser fiel a sí misma, a pesar de perder la protección del mundo del cual es dependiente.
12. **La Reorganización (*The Re-ordering*)**: El mundo de la Virgen, inicialmente resistente, comienza a adaptarse y reorganizarse alrededor de la nueva autenticidad de la Virgen.
13. **El Reino es Más Brillante (*The Kingdom is Brighter*)**: La historia concluye con una comunidad transformada que ahora refleja una mayor libertad y potencial para todos, gracias al viaje de la Virgen.

Según la autora, estos pasos no necesitan seguirse en un orden estricto y pueden ser adaptados o interpretados de múltiples maneras para encajar en diferentes formatos, por lo que permiten una amplia gama de historias centradas en el autodescubrimiento y la autoexpresión.

APÉNDICE C

Ejemplos del AT

Esta es una lista de personajes de cine y literatura en los que se destaca la prevalencia de un Estado del Yo, según la terminología del Análisis Transaccional.

Estado Padre:

Ejemplos de personajes que podrían considerarse en los que el Estado Padre predomina:

- El Padre McEnroe, director del colegio, de **Machuca** (Andrés Wood, 2004) actúa como un padre nutritivo que fomenta la inclusión y la igualdad social en un entorno escolar dividido por las tensiones clasistas durante el golpe de estado en Chile.
- Jean Valjean de **Los miserables** por Victor Hugo (Padre Nutritivo): Después de adoptar a Cosette, Valjean se convierte en un protector y cuidador, muestra un amor incondicional y sacrificio, guía a Cosette con compasión y le enseña valores importantes para la vida.
- Capitán Hook de **Peter Pan** por J.M. Barrie (Padre Crítico): El Capitán Hook representa una figura de autoridad negativa, está obsesionado con las reglas y el orden, y se manifiesta constantemente en conflicto con Peter Pan y los niños perdidos, que simbolizan la libertad y la resistencia a las normas.
- Pedro Páramo de **Pedro Páramo** por Juan Rulfo (Padre Crítico): Como figura dominante en Comala, Pedro Páramo ejerce control y autoridad sobre los demás, muestra poco

cuidado o empatía hacia los residentes e incluso hacia su propio hijo, lo que refleja el aspecto crítico y autoritario del Estado Padre.

- Último de **El túnel** por Ernesto Sabato (Padre Crítico): Aunque no es un padre en el sentido tradicional, el personaje de Juan Pablo Castel muestra tendencias del Padre Crítico en su relación con María, ejerce control y manifiesta celos extremos, lo que revela una necesidad de dominación y una actitud crítica.
- Endeavor de **My Hero Academia** del manga creado por Kōhei Horikoshi (Padre Crítico): Endeavor, el padre de Shoto Todoroki, es un ejemplo claro del Padre Crítico. Establece expectativas altísimas para su hijo y utiliza métodos duros y a menudo crueles para asegurarse de que las cumpla, todo en nombre de la «excelencia».
- Kureno Sohma de **Fruits Basket** por Natsuki Takaya (Padre Nutritivo): Aunque Kureno no es un padre en el sentido literal, su actitud protectora y cuidadosa hacia otros personajes, especialmente hacia Uo, refleja el aspecto nutritivo del estado Padre, y proporciona apoyo emocional y guía.
- Kella, la madre soltera, en la película **Voces inocentes** de Luis Mandoki (2004), representa la figura de Padre Nutritivo al proteger con valentía a su hijo de ser reclutado por la fuerza en la guerra civil de El Salvador.
- Manolo en la película **El Bola**, dirigida por Achero Mañas (2000). Manoloes el padre de un amigo del protagonista, Pablo, conocido como El Bola. Manolo se convierte en una figura paternal significativa para El Bola, quien sufre abusos en su casa por parte de su propio padre.

Estado Adulto

Ejemplos de personajes en los que el Estado Adulto es predominante:

- Hermione Granger de **Harry Potter** por J.K. Rowling: Hermione es un personaje que se caracteriza por su enfoque racional y

lógico hacia los problemas, su capacidad para recopilar y analizar información antes de actuar, y su tendencia a apoyarse en el conocimiento y la lógica para resolver conflictos.

- Sherlock Holmes de las novelas de Sir Arthur Conan Doyle: Famoso por su uso del razonamiento deductivo, la observación y la lógica, Sherlock Holmes representa el Estado Adulto ya que aborda los misterios que resuelve utilizando la información objetiva y su capacidad analítica.
- Dana Scully de **The X-Files**: Como médico y agente del FBI, Scully aborda lo paranormal y lo inexplicable con escepticismo científico y análisis crítico. En la serie, representa un contrapunto basado en el Estado Adulto frente a las inclinaciones más impulsivas y emocionales de su compañero, Fox Mulder.
- Spock de **Star Trek**: El personaje de Spock, con su uso de la lógica y falta de emocionalidad visible, es posiblemente uno de los ejemplos más icónicos del estado Adulto en la ciencia ficción que siempre busca soluciones basadas en la razón (y se desconecta de la emoción).
- L del manga **Death Note** por Tsugumi Ohba y Takeshi Obata: L es un detective que se caracteriza por su enfoque altamente lógico y analítico para resolver crímenes, particularmente en su caza del protagonista Light Yagami. Su capacidad para desentrañar misterios a partir de pistas complejas y su comportamiento calculador lo sitúan firmemente en el Estado Adulto.
- Levi Ackerman del manga **Attack on Titan** del manga creado por Hajime Isayama: Aunque Levi puede parecer frío y distante, su enfoque práctico y su capacidad para tomar decisiones difíciles en situaciones de alta presión muestran una predominancia del Estado Adulto en su personalidad.
- Commander Shepard del videojuego **Mass Effect**: En el universo de **Mass Effect**, el jugador puede guiar a Shepard para que tome decisiones basadas en un enfoque racional y estratégico, y enfrente dilemas morales y estratégicos con un

enfoque calculado que busca soluciones basadas en la mejor información disponible.

- Juan Preciado en **Pedro Páramo** de Juan Rulfo, quien busca entender la verdad sobre su padre y Comala, y muestra determinación y un enfoque objetivo.
- Emilia en **El túnel** de Ernesto Sábato, que contrasta con los personajes principales a través de su estabilidad y racionalidad.
- Horacio Oliveira en **Rayuela** de Julio Cortázar, cuyas reflexiones intelectuales y búsqueda de sentido reflejan un análisis crítico profundo.
- Doctor Juvenal Urbino en **El amor en los tiempos del cólera** de Gabriel García Márquez, cuya dedicación a la ciencia y el bienestar de la comunidad subraya su racionalidad y pragmatismo.

Estado Niño:

Ejemplos de personajes que podrían considerarse en los que el Estado Niño predomina.

- Peter Pan: El personaje clásico de J.M. Barrie que se niega a crecer y vive en un estado perpetuo de juego y aventura en el País de Nunca Jamás.
- Phoebe Buffay de **Friends**: Con su comportamiento espontáneo, creatividad sin límites y su acercamiento emocional hacia la vida, Phoebe muestra muchas de las características asociadas con el Estado Niño.
- SpongeBob SquarePants: Este personaje es el epítome de la inocencia y la alegría que aborda la vida con un entusiasmo y una energía que claramente reflejan el Estado Niño.
- Luna Lovegood de **Harry Potte**r: Aunque Luna es inteligente y perceptiva, su visión del mundo, marcada por la curiosidad, la creatividad y una fe inquebrantable en lo increíble, resalta las cualidades del Estado Niño.
- Fred y George Weasley de **Harry Potter**: Su amor por las bromas, la diversión y la desobediencia a la autoridad por el puro placer de hacerlo, ilustran características del Estado Niño.

- Genie de **Aladdin**: Con su personalidad vivaz, amor por la diversión, y capacidad para transformarse en cualquier cosa, Genie personifica la esencia del Estado Niño mediante su espontaneidad y creatividad.
- Huckleberry Finn de **Las aventuras de Huckleberry Finn** por Mark Twain: Huck es el epítome del espíritu libre e infantil que rechaza la civilización para embarcarse en aventuras por el río Mississippi, y actúa según sus instintos y emociones.
- Alicia de **Alicia en el país de las maravillas** de Lewis Carroll: La curiosidad de Alicia la lleva a un mundo lleno de maravillas, preguntas y absurdos. Su actitud inocente y su deseo de entender el extraño mundo en el que se encuentra reflejan claramente el Estado Niño.
- Pippi Calzaslargas de la serie de libros escritores por Astrid Lindgren: Pippi es la definición de un espíritu libre e indomable, vive sola y hace frente al mundo adulto con un sentido único de lógica y una gran imaginación.
- **El Principito** de El Principito por Antoine de Saint-Exupéry: A través de los ojos del Principito, vemos la crítica a la pérdida de la imaginación, la creatividad y la sinceridad emocional que a menudo acompaña a la adultez.
- Tom Sawyer de **Las aventuras de Tom Sawyer** por Mark Twain: Similar a Huck Finn pero con su propio encanto, Tom es un joven travieso y aventurero, cuya imaginación y deseo de escapar a un mundo de aventuras reflejan el Estado Niño.
- Anne Shirley de **Anne of Green Gables** de Lucy Maud Montgomery: La imaginación desbordante de Anne, su pasión por la vida y su persistente optimismo, incluso frente a las adversidades, encarnan las cualidades del Estado Niño.
- Robbie Rotten de **LazyTown** (Ficción): Aunque es el «villano») de la serie, sus esquemas y trucos para evitar que los niños de LazyTown hagan ejercicio y se diviertan, a menudo se ejecutan con un enfoque lúdico y dramático, y revelan una especie de estado Niño invertido.
- Remedios la Bella de **Cien años de soledad** de Gabriel García Márquez: En medio de la compleja historia de Macondo y los

Buendía, Remedios la Bella representa la inocencia, la pureza y una desconexión casi mística de la realidad terrenal, lo que la convierte en un ser ajeno a las complejidades y la corrupción del mundo adulto.

- Tita de **Como agua para chocolate** de Laura Esquivel: Aunque Tita enfrenta muchas restricciones y sufre por amor, su manera de expresar sus emociones y deseos a través de la cocina, y su relación intensa y mágica con este arte, reflejan aspectos del Estado Niño, especialmente en su creatividad y expresión emocional.
- Panchito de **The Circuit** (**Cajas de cartón**) por Francisco Jiménez: Basada en la experiencia del autor como niño migrante en California, este relato captura la inocencia, la lucha y la adaptación de Panchito a una vida de constantes cambios y desafíos, que mantiene su curiosidad y esperanza.
- El niño de **El niño que enloqueció de amor** por Eduardo Barrios: Este libro presenta el diario de un niño anónimo que se enamora y muestra el mundo a través de sus ojos llenos de inocencia, amor no correspondido y desesperación, aspectos esenciales del Estado Niño.
- Mafalda de la tira cómica **Mafalda** de Quino: Aunque es una niña que reflexiona sobre temas serios y muestra una madurez sorprendente, Mafalda también representa el Estado Niño en su curiosidad insaciable, su rechazo instintivo a las injusticias del mundo y su capacidad para cuestionar el statu quo desde una perspectiva genuina y fresca.
- Pedro Páramo joven, en los recuerdos de **Pedro Páramo** por Juan Rulfo: Aunque el personaje principal es adulto y su historia se cuenta principalmente a través de los ojos de otros, los destellos de su juventud reflejan una búsqueda de amor, aceptación y sentido, elementos característicos del Estado Niño.
- Goku de **Dragon Ball** por Akira Toriyama: Desde su infancia hasta la edad adulta, Goku mantiene una inocencia y un asombro por el mundo, una pasión por la aventura y un

corazón puro que nunca deja de buscar desafíos y proteger a aquellos que ama, características que reflejan el Estado Niño.

- Naruto Uzumaki de **Naruto** por Masashi Kishimoto: Naruto es impulsivo, busca constantemente la aprobación de los demás y tiene un espíritu indomable lleno de sueños y aspiraciones, lo que refleja la esencia del Estado Niño en su forma más pura.
- Luffy del manga **One Piece** por Eiichiro Oda: Con su eterna búsqueda de aventuras, su deseo de vivir libremente y su capacidad para maravillarse y disfrutar de las pequeñas cosas de la vida, Luffy personifica el estado Niño cuando lidera su tripulación hacia el tesoro más grande del mundo.
- Yotsuba Koiwai del manga **Yotsuba&!** por Kiyohiko Azuma: La curiosidad sin límites de Yotsuba y su asombro ante las cosas cotidianas de la vida resaltan el encanto y la pureza del Estado Niño,
- Gon Freecss del manga **Hunter x Hunter** por Yoshihiro Togashi: Gon posee una naturaleza innata de bondad y curiosidad, y su viaje está impulsado por el deseo de comprender el mundo y encontrar a su padre. Su capacidad para ver lo mejor en las personas y situaciones refleja un optimismo y una confianza típicos del Estado Niño.
- Astro Boy de **Astro Boy** por Osamu Tezuka: A pesar de ser un robot, Astro Boy exhibe emociones humanas, curiosidad y un deseo de justicia y pertenencia, elementos que lo conectan fuertemente con el Estado Niño cuando explora temas de humanidad e inocencia.
- Totoro de **Mi Vecino Totoro** por Hayao Miyazaki. Totoro, aunque no es humano, representa un espíritu guardián de la naturaleza que encarna la maravilla, la alegría y el misterio del mundo a través de los ojos de dos niñas, Satsuki y Mei, quienes a su vez, también reflejan el Estado Niño en su interacción con Totoro y el mundo natural.

APÉNDICE D

Arquetipos y modelos de personajes

A continuación se describen algunas tipologías de personajes conocidas, que pueden servir como un breve manual de consulta para los lectores interesados.

Arquetipos de Carol Pearson

Carol S. Pearson, destacada autora y educadora norteamericana, ha contribuido significativamente al campo de la psicología de los arquetipos con su modelo de 12 arquetipos. Este modelo, inspirado en las teorías de C. G. Jung, James Hillman y Joseph Campbell, se detalla en su libro **Awakening the Heroes Within**. La finalidad de Pearson es proveer una herramienta que permita a las personas explorar las diversas facetas de su identidad, y con ello fomentar un viaje de autodescubrimiento y desarrollo personal. Este marco no solo tiene aplicaciones en el ámbito del crecimiento personal, sino que también sirve como una guía invalorable para la creación de personajes en la literatura, el cine y las series.

- **Amante**: El Amante busca la vinculación amorosa y se compromete responsablemente con lo amado. El amante disfruta del amor, que experimenta como una dádiva. El principal objetivo del amante es la alegría que le produce la unidad con lo amado y sus principales temores son el desamor y la desconexión. Las principales fortalezas del amante son el compromiso, la pasión y su capacidad de compartir el éxtasis. Un ejemplo vívido se encuentra en Jack Dawson de **Titanic**, cuyo amor por Rose trasciende las clases sociales y el desastre inminente. En la

literatura, Efraín, personaje principal de la novela **María** de Jorge Isaacs, ejemplifica un compromiso apasionado con sus ideales de amor.

- **Bufón**: El Bufón se caracteriza por el poder que emana de la posibilidad de decir verdades incómodas y de darle espacio a conductas, sentimientos y apreciaciones que están prohibidas para el común. El Bufón es anarquista, amoral, irreverente, sensual y está lleno de energía. El Bufón busca el placer, el gozo y la sensación de sentirse vivo; teme la insensibilidad y la falta de vitalidad, y destaca por su compromiso con la libertad, el gozo y el deseo de liberación. En **Se solicita muchacha de buena presencia y motorizado con moto propia** de Alfredo Anzola (1977), el Motorizado es un Bufón que encarna con desparpajo al pícaro motorizado venezolano. Jack Sparrow, de **Piratas del Caribe**, por otro lado, encarna el espíritu libertario y la búsqueda del placer característicos de este arquetipo.
- **Buscador**: El Buscador es inquieto y quiere cambiar su vida. Añora algo mejor, la libertad, un ascenso, una oportunidad, un sueño. Responde a un llamado del espíritu que se le hace urgente. El Buscador persigue una vida mejor o una mejor manera de vivir la vida. Teme la actitud conformista y responde a los problemas elevándose sobre ellos, alzando vuelo o escapando. Se caracteriza por su autonomía y su ambición. En la novela **Los Premios** de Julio Cortázar, podría argumentarse que personajes como Persio, quien está constantemente reflexionando sobre su vida y buscando entender mejor el mundo que lo rodea, encarna características del Buscador. Elizabeth Gilbert, en su novela autobiográfica **Eat, Pray, Love**, también refleja el arquetipo del Buscador que emprende un viaje físico y espiritual en busca de autoconocimiento y equilibrio.
- **Creador**: El Creador es capaz de darle vida a algo nuevo y de gran valor; tiene una vinculación con las fuerzas creativas del universo y con el poder que otorga el deseo mismo de crear. El Creador orienta su energía en procura de la generación de nuevas vidas, nuevas obras o nuevas realidades; teme la inautenticidad, la creación defectuosa y la falta de imaginación. Las fortalezas del

Creador son la creatividad, la identidad y la vocación. Tony Stark (**Iron Man**), en el Universo Cinematográfico de Marvel, personifica al Creador que utiliza su genialidad e innovación para diseñar tecnologías que lo convierten en un superhéroe. Leonardo da Vinci, aunque un personaje histórico, ha sido retratado en numerosas obras de ficción como el arquetipo del Creador, cuyas invenciones y obras de arte atestiguan su conexión profunda con la creatividad y la innovación.

- **Cuidador** (**Bienhechor**): El cuidador tiene las principales cualidades de los padres y las madres, es amoroso, atento a los problemas, se hace responsable de las situaciones que amenazan a quienes él o ella protege hasta que este puede valerse por sí mismo. El cuidador busca ayudar a los demás y marcar la diferencia mediante el amor y el sacrificio. Teme el egoísmo y la ingratitud. Reacciona ante los problemas haciéndose cargo de ellos y de quienes se ven afectados. Sus fortalezas son la compasión y la generosidad. En **Libro de Manuel** de Julio Cortázar, un personaje que podría servir como ejemplo del arquetipo del Cuidador (Bienhechor) es Mariana. A lo largo de la novela, Mariana muestra una profunda dedicación y preocupación por los demás, especialmente en su relación con los niños y su participación activa en causas sociales y políticas. En **The Blind Side**, Leigh Anne Tuohy muestra una dedicación similar cuando acoge y cuida a Michael Oher, lo que transforma la vida de ambos.
- **Destructor**: El Destructor busca la iniciación y la metamorfosis, está consciente de las limitaciones de la vida y de la inevitabilidad de la muerte. El Destructor debe su existencia al contacto con el vacío interior y teme a la aniquilación y a la muerte sin posibilidades de renacimiento. Enfrenta los problemas atendiendo a la consigna extrema de destruir o ser destruido por ellos. Puede acceder a la aceptación y a la humildad. Walter White de **Breaking Bad** ilustra la transición de un Destructor que pasa de ser un profesor de química desesperado a un poderoso señor del crimen, en un camino de metamorfosis y autodestrucción. Anakin Skywalker, en **Star Wars**, representa la lucha interna del

Destructor, cuyo miedo a la pérdida lo lleva a convertirse en Darth Vader. Un destructor que solo se revela por sus acciones es el antagonista en **Bacurau** (Kleber Mendonça Filho, 2019).

- **Guerrero**: El Guerrero tiene la actitud de quien sale de su territorio dispuesto a pelear en procura de su tesoro personal. Es valiente, resistente, íntegro y tiene la capacidad de luchar por sí mismo y por los demás. Juega limpio y se esfuerza por dar lo mejor de sí. Su objetivo es ganar, encontrar su propio camino, hacerse diferente mediante su capacidad de lucha. Teme a la debilidad, a la impotencia y a la ineptitud. Responde a los problemas peleando y buscando derrotarlos. Minerva Mirabal en **En el tiempo de las mariposas**, dirigida por Mariano Barroso en 2001, es una guerrera que lucha contra la dictadura de Trujillo en la República Dominicana. También Maximus Decimus Meridius de **Gladiator** encarna al Guerrero, que busca justicia y venganza por su familia y su emperador asesinados, y muestra coraje y disciplina en cada combate.
- **Gobernante**: El Gobernante es el arquetipo del gran líder, es el símbolo de la plenitud que proviene del logro y abarca los extremos, tanto de la juventud y la vejez, como lo masculino y lo femenino. El Gobernante constituye la manifestación de la posibilidad de encarnar físicamente la verdad espiritual. Birgitte Nyborg, quien se convierte en la primera mujer en ocupar el cargo de Primer Ministro de Dinamarca, encarna la versión femenina del arquetipo del Gobernante en la serie **Borgen**. En la película **El Señor Presidente** basada en la novela homónima de Miguel Ángel Asturias y dirigida por Rómulo Guardia (2009), el personaje del presidente representa la máxima autoridad del país ficticio donde se desarrolla la trama. Este Gobernante, de carácter autoritario y represivo, ejerce un control absoluto sobre el pueblo y utiliza su poder para perpetuar su régimen dictatorial.
- **Huérfano**: El Huérfano corresponde a quien está desprovisto de protección y alimento y tiene que valerse por sí mismo. Se siente víctima del abandono, de la traición y de la injusticia. El proceso principal que vive es el aprendizaje acerca de su mundo. Busca recuperar la seguridad y teme a la explotación y a la

victimización. Responde a los problemas manifestando su impotencia, queriendo ser rescatado o con conformismo cínico. Es interdependiente, realista y empático. Harry Potter es el huérfano por excelencia, que se enfrenta a un mundo desconocido y peligroso tras la pérdida de sus padres, busca su lugar y forja su propio camino. Las dos campesinas analfabetas, Rosana y Hermelinda, de **Dos mujeres y una vaca** de Efraín Bahamón (2016), representan dos variantes del arquetipo del huérfano que viajan juntas en busca de la reparación de su orfandad compartida.

- **Inocente**: El Inocente es la parte del ego que confía en la vida, en la propia persona y en los demás. Su objetivo es la seguridad. Tiene miedo de ser abandonado y responde a las amenazas mediante la negación o buscando que alguien lo rescate. Es fiel, optimista y leal. Forrest Gump, protagonista de la película homónima, encarna al Inocente, moviéndose a través de la vida con una pureza y una fe inquebrantables que, a menudo, lo llevan a situaciones extraordinarias. En **Amélie** (**Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain**), Amélie es otro ejemplo de Inocente, con su visión idealista y su deseo de hacer el bien, busca la felicidad propia y ajena en las pequeñas cosas.
- **Mago**: El Mago transforma la realidad por medio del cambio de la conciencia. El Mago conecta su interioridad con el exterior y es capaz de conectarse con realidades alternativas a través de la meditación o de los estados alterados de conciencia. El Mago persigue la transformación de los aspectos menores de la realidad en realidades de mejor calidad, teme las maldiciones y las degradaciones, y tiene poderes personales para lograr estas transformaciones. Gandalf de **El Señor de los Anillos** es un Mago en todo el sentido de la palabra, guía a los personajes hacia su destino y usa su sabiduría y poder para cambiar el curso de la historia. En **Doctor Strange** del Universo Cinematográfico de Marvel, Stephen Strange se convierte en un Mago y aprende a manipular las fuerzas místicas para proteger la realidad.
- **Sabio**: El Sabio busca la sabiduría y la comprensión del mundo, su tarea principal es la búsqueda de momentos de iluminación

que le hagan entender cuál es la verdad de cada cosa y en cada momento. El Sabio es una suerte de detective que indaga sin descanso. Los objetivos del Sabio son la comprensión y la verdad; teme la decepción y las falsas ilusiones, está dotado de sabiduría, resguardado por el desapego y protegido por el escepticismo. Albus Dumbledore de **Harry Potter** representa al Sabio que ofrece conocimiento, orientación y perspectiva tanto a Harry como a otros personajes a lo largo de la serie. En **The Matrix**, Morpheus actúa como un Sabio para Neo, lo guía a través de la revelación de la verdad sobre su mundo y lo ayuda a alcanzar su potencial.

Arquetipos de Propp

Vladimir Propp, en su influyente trabajo **La morfología del cuento**, busca desentrañar la estructura de los cuentos de hadas a través del análisis de sus componentes y personajes, y propone un conjunto de arquetipos universales que, de acuerdo con su investigación, siguen patrones narrativos consistentes. Estos arquetipos, que pueden ser identificados en narrativas en diversas culturas, son de utilidad para la construcción de personajes.

- **Héroe**: Es el personaje alrededor del cual gira la historia, cuya misión es el eje de la historia. Aunque no necesariamente heroico en el sentido tradicional, es el protagonista que enfrenta los desafíos y busca alcanzar un objetivo. En **La región más transparente** de Carlos Fuentes, Federico Robles es el héroe que se abre camino a través de la complejidad social y política de la Ciudad de México del siglo XX, mientras busca su identidad en un mundo en transformación. Un ejemplo menos convencional podría ser Cleo, la protagonista de **Roma** de Alfonso Cuarón (2018). Aunque no es heroica en el sentido tradicional de aventuras épicas, su viaje emocional y físico a través de los eventos sociales y familiares en México de los años 70 la coloca en el centro de una historia poderosa y conmovedora.
- **Ayudante**: Este arquetipo incluye a los personajes que brindan ayuda al héroe, ya sea a través de la magia, el consejo o la

asistencia física, en momentos clave. En la película **Moana**, dirigida por Ron Clements y John Musker, Maui, un semidiós arrogante y bromista, se convierte en el ayudante de Moana en su viaje para restaurar el corazón de Te Fiti. Maui le ofrece a Moana sus habilidades de navegación y combate, además de su conocimiento del mundo. En la serie **El Chapo** «El Arquitecto» se convierte en ayudante clave cuando le ofrece a El Chapo información crucial y apoyo logístico para evadir a las autoridades.

- **Villano**: Se opone directamente al héroe, con motivaciones que van desde la maldad pura hasta la búsqueda de un objetivo común desde una perspectiva malévola. El Joker, enemigo de Batman, es un villano clásico cuya naturaleza caótica contrasta con el orden que Batman intenta proteger. Loki, en el Universo Cinematográfico de Marvel, oscila entre la malevolencia y la complejidad emocional. En **El Señor Presidente** de Miguel Ángel Asturias, el dictador, aunque no aparece frecuentemente en escena, ejerce una influencia malévola que permea toda la trama, y que representa la opresión y el terror.
- **Falso Héroe**: Este personaje pretende ser bueno pero oculta intenciones egoístas o malévolas, a menudo poniendo en peligro al héroe o sus objetivos. Scar, en **El Rey León**, finge preocupación por Simba para usurpar el trono. De forma similar, En **El impostor** de Javier Cercas, Enric Marco es presentado como un héroe de la resistencia antifranquista y sobreviviente de los campos nazis, pero su historia es eventualmente cuestionada, y termina revelando la complejidad de la memoria, la identidad y la verdad.
- **Donante**: Provee al héroe con un objeto o conocimiento esencial para su misión. **Glinda** en **El mago de Oz** es un ejemplo clásico de donante que facilita el camino del héroe con obsequios que son clave para su éxito. Un ejemplo distinto de este arquetipo puede encontrarse en **La increíble y triste historia de la cándida Eréndira y de su abuela desalmada** de Gabriel García Márquez. En este relato, el viento del desierto actúa como

un donante inusual que lleva a Ulises, el joven amante de Eréndira, hacia ella.

- **Despachador**: Es quien envía al héroe en su aventura y establece el conflicto central o el objetivo. En **La muerte de Artemio Cruz** de Carlos Fuentes, la muerte inminente del protagonista lo obliga a revisitar los eventos cruciales de su vida y actúa como catalizador de su introspección y evaluación de sus acciones y decisiones pasadas.
- **Princesa y Padre de la Princesa**: Representan el objetivo y el evaluador del héroe, respectivamente. La princesa puede ser literal o figurativa, y simbolizar lo que el héroe aspira a proteger o alcanzar. En **Star Wars**, Leia inicialmente cumple este papel, ya que motiva la misión de rescate. El rey Tritón en **La Sirenita** evalúa el valor de Eric y Ariel y encarna los desafíos y las pruebas que el héroe debe superar para lograr su objetivo.

Arquetipos de Tamy Cowden, Carolyn LeFever y Sue Viders

Las autoras norteamericanas Tami D. Cowden, Carolyn LeFever y Sue Viders han creado un interesante listado de arquetipos de héroes y heroínas que pueden servir como modelos para construir personajes. Las referencias están tomadas del libro **The Complete Writer's Guide to Heroes and Heroines: Sixteen Master Archetypes**. Se presenta un listado de arquetipos con una descripción breve para cada uno:

- **El Jefe** es un líder, el personaje que toma el control cada vez que puede. Es activo, dinámico y tiene una disposición inquebrantable de lograr las metas que se propone alcanzar. Es decidido, responsable y se enfoca en su propósito, aunque también puede ser terco, dominante y antipático. Puede tratarse de un **Líder Nato**, nacido con el don del liderazgo, o de un **Conquistador**, que se abre paso hasta el liderazgo con su propio esfuerzo. Un ejemplo clásico de este arquetipo es Miranda Priestly de **El**

diablo viste de Prada, quien ejemplifica a la perfección el rol de **Jefa** con su capacidad indiscutible de liderar en el exigente mundo de la moda. Otro ejemplo es el de Tony Stark (**Iron Man**) de Marvel Comics, que muestra las características de un **Conquistador**, cuando transforma sus recursos y genio en una figura de autoridad en el universo de los superhéroes.

- **El Guerrero** es oscuro y peligroso. Tiene unos estándares de conducta muy altos y ve el mundo en blanco y negro. Se empeña en hacer valer la justicia y es implacable con sus enemigos. Sus virtudes son la tenacidad, la integridad y la nobleza. Entre sus defectos están su incapacidad de ponerle freno a su afán guerrerista, su falta de compasión y su empeño en hacer justicia que lo lleva a veces a lograr sus fines por cualquier medio. El **Guerrero** puede ser un **Vengador** o un **Caballero**. En **Cóndores no entierran todos los días** de Francisco Norden (1984), León María Lozano encarna el arquetipo del Guerrero de una manera negativa. Lozano, con estándares de conducta elevados y una visión del mundo en blanco y negro, se empeña en hacer valer su versión de la justicia y es implacable con sus enemigos políticos. Aquiles de la **Ilíada** también se ajusta al molde del Guerrero, con su incansable búsqueda de la gloria y su papel crucial en la batalla de Troya
- **El Encantador** es un personaje masculino carismático, irresistible y encantador. Es un personaje que nunca juzga a los demás y vive sin demasiado esfuerzo. Tiene las virtudes de la agudeza y el sentido del humor, una gran capacidad de persuasión y una gran creatividad. Suele ser bastante manipulador, irresponsable y elusivo. El Encantador puede ser un Playboy o un Pícaro. Jordan Belfort, el protagonista de **El lobo de Wall Street** de Jordan Belfort, es un perfecto ejemplo de un Encantador que utiliza su carisma y astucia para construir su imperio financiero y disfrutar de un estilo de vida lujoso. Robin Hood, el legendario personaje del folclore inglés, también ejemplifica al Pícaro, con su encanto y habilidades de ladrón para robar a los ricos y dar a los pobres y ganarse así el favor del pueblo.

- **El Alma Perdida** es un hombre atormentado por la angustia y la pasión. Es un personaje inadaptado, que actúa con dramatismo, de manera misteriosa y con secretismo. Suele ser un individuo solitario, que ama y odia con igual pasión. Se trata de un alma atrapada en un círculo perpetuo de sufrimiento. Es un hombre devoto, vulnerable y capaz de observar a los demás con profundidad. También es personaje taciturno, vengativo y fatalista. Puede adoptar la forma de un Paria o de un Vagabundo. Edward Cullen de **Crepúsculo** también es un Alma Perdida, con su tormento eterno y amor apasionado por Bella. Prometeo, de la mitología griega, representa otro arquetipo del Alma Perdida. Castigado por Zeus por robar el fuego de los dioses para dárselo a la humanidad, sufre un castigo eterno, encadenado a una roca donde un águila le come el hígado cada día, solo para que se regenere y vuelva a sufrir al día siguiente.
- **El Profesor** es un individuo introvertido, con una gran capacidad lógica y notablemente fiel. Es amante de las ciencias cuyo cultivo termina alejándolo de los demás. Suele tener pocas habilidades sociales o deportivas y su principal entretenimiento consiste en ejercitar su mente. Tiene las virtudes de la experticia, es dueño de una alta capacidad analítica y es una persona genuina. También suele ser un tanto provinciano e inhibido. Puede tratarse de un **Profesor Distraído** o de un **Mr. Súper Organizado**. Sherlock Holmes, especialmente en las interpretaciones más modernas como en la serie de la BBC, encarna al Profesor con su enfoque casi obsesivo en la resolución de misterios y su falta de habilidades sociales. Indiana Jones, aunque tiene el carisma de un héroe de acción, en el fondo es un Profesor, dedicado a su amor por la arqueología y el conocimiento.
- **El Mejor Amigo** es el compañero ideal, capaz de dar apoyo en los peores momentos, de sobrellevar las crisis con espíritu optimista, de mediar en las disensiones y de escuchar a quienes necesitan comprensión y consuelo. Es un personaje que practica la solidaridad y está más interesado en competir que en ganar. Entre sus virtudes están la estabilidad, su capacidad de apoyo

efectivo y su tolerancia. Entre sus fallas, la excesiva complacencia, la miopía frente a los sucesos y la falta de asertividad. El Mejor Amigo puede ser el **Muchacho Agradable** o el **Confidente**. En los cuentos de hadas, el astuto gato en **El gato con botas** se convierte en el mejor amigo de su amo, y utiliza su ingenio y habilidades para asegurar el futuro y la fortuna de este último. En el cine, podemos mirar hacia **La Bella y la Bestia**, película en la cual Lumière, el candelabro, actúa constantemente como un apoyo emocional y consejero tanto para Bella como para la Bestia.

- **El Muchacho Malo** es un personaje rebelde y retador, que siempre ha constituido un mal ejemplo para los demás y que trata de alimentar su mala reputación manteniendo la misma conducta problemática. El Muchacho Malo no sigue jamás las reglas. Es desconfiado y suele guardar sus secretos celosamente. Es carismático, intuitivo y tiene una gran sabiduría de la calle. También suele ser pesimista, amargo y volátil. Puede tratarse del **Muchacho de los Suburbios** o del **Rebelde sin Causa**. James Dean en **Rebelde sin causa** es el epítome de este arquetipo en el cine, mientras que en la literatura, Jace Wayland en Cazadores **de sombras** captura la esencia del Muchacho Malo con su actitud desafiante y su complejo pasado.
- **El Espadachín** es un aventurero que no puede dejar de estar activo en ningún momento. Es un individuo impulsivo y creativo, que invierte toda su energía en tareas inmediatas y es incapaz de llevar a cabo empresas de largo alcance. También es un personaje que goza de la vida y toma incesantemente riesgos. Es un personaje estimulante, que actúa sin temor y es muy capaz. Por otra parte, no es del todo confiable, es imprudente y egoísta. Puede obedecer a la modalidad el **Temerario** o el **Explorador**. Jack Sparrow de **Piratas del Caribe** ejemplifica al Espadachín en su faceta de Temerario que vive una vida de aventuras con una actitud despreocupada hacia el peligro. Indiana Jones, además de su papel como **Profesor**, también encarna al **Explorador** que se dedica a la aventura en busca de artefactos antiguos.

Arquetipos de Vogler

El autor norteamericano Christopher Vogler ha popularizado un listado de arquetipos de procedencia junguiana. La obra más importante de Vogler es **El viaje del escritor**, que tomamos como referencia.

- **El Héroe o la Heroína** es para Vogler el protagonista y personaje principal de la historia. Suele estar movido por valores altruistas y a menudo se dedica a luchar por el bienestar ajeno con una dedicación que puede llegar hasta el sacrificio personal. El héroe suele transformarse para bien y aprender del viaje emprendido. Para el autor, el héroe puede ser voluntario o involuntario, deliberado o accidental, solitario o líder. Un héroe puede ser reconocido como tal desde el comienzo de la historia o comenzar siendo una persona ordinaria que adquiere el estatuto de héroe. Spider-Man de la saga **Spider-Man** es un ejemplo clásico de héroe, inicialmente ordinario, que se embarca en un viaje transformador, mientras que Katniss Everdeen de **Los Juegos del Hambre** es una heroína que asume su rol de manera más deliberada y voluntaria, cuando decide luchar por el bienestar de su familia y su distrito. Fermina Daza de **El amor en los tiempos del cólera**, de García Márquez, es una heroína que desafía las convenciones sociales y lucha por su amor verdadero a lo largo de toda una vida, mostrando una fuerza y una pasión inquebrantables.
- **El Mentor** es el personaje que entrena al Héroe, lo aconseja y lo dota de herramientas; en otras palabras, le enseña cómo sobrevivir en el mundo extraordinario, le explica sus reglas y lo entrena para el viaje. Se trata en general de personajes con mayor edad o mayor experiencia que el Héroe, que se caracterizan por su generosidad. En **Karate Kid** de Harald Zwart, el Sr. Miyagi, un maestro de karate, es el mentor de Daniel LaRusso. Miyagi le enseña a Daniel karate, pero también le imparte importantes lecciones de vida sobre la paciencia, la disciplina y el equilibrio. En **La Odisea** de Homero, Mentor, un

viejo amigo de Ulises, es el mentor de Telémaco, el hijo de Ulises. Mentor aconseja a Telémaco y lo ayuda a buscar a su padre, que ha estado desaparecido durante muchos años. En **Los hermanos Karamázov** de Fiódor Dostoyevski, el padre Zósima actúa como mentor de varios personajes, incluyendo a Alexei Karamázov.

- **Los Guardianes del Umbral** son los custodios que están apostados en cada uno de los puntos de transición en el transcurso del viaje. Suelen proveer los obstáculos que debe sortear el héroe en la historia y le ponen condiciones para que ingrese a cada nuevo territorio o para que avance. El Guardián del Umbral suele ser un personaje neutral, aunque a veces se alía con el Antagonista y, en ocasiones, con el Héroe. El Minotauro dentro del laberinto podría ser considerado un Guardián del Umbral en mitología, mientras que en **La Odisea** de Homero, los diversos desafíos que Ulises enfrenta, como el cíclope Polifemo y el viaje al inframundo, sirven como guardianes que prueban su valía.
- **El Heraldo** es quien le anuncia al Héroe cuál es la misión que debe cumplir o cuál es la tarea que debe realizar y que le provee las informaciones que empujan al Héroe a emprender las acciones que dan inicio al viaje. La función del Heraldo puede ser llevada a cabo tanto directamente por un personaje, como indirectamente a través de un mensaje: una carta, un mensaje televisivo o radial, una grabación. En **Los Siete Samuráis** de Akira Kurosawa, el viejo campesino que sugiere contratar samuráis para defender el pueblo actúa como Heraldo al motivar a los aldeanos a buscar protectores, mientras que en **Matrix**, el mensaje de Morfeo a Neo sirve como el llamado a la aventura.
- **El Cambia-forma** es un personaje proteico que muta de manera recurrente de identidad aparente y enmascara sus verdaderas intenciones y lealtades. A veces aparece como un aliado, como un interés amoroso o desempeña cualquier otro papel en la historia. El Cambia-forma suele descaminar al héroe, no solamente por sus cambios de apariencia, sino también por la mutación de sus afectos. Leonard Zelig, el personaje principal de

Zelig de Woody Allen, ejemplifica el arquetipo del Cambia-forma de una manera literal y figurada. Zelig posee la extraordinaria habilidad de transformar su apariencia física para asemejarse a las personas que lo rodean, y refleja los deseos y expectativas de cada uno de ellos. Elena en **Memorias del subdesarrollo** de Tomás Gutiérrez Alea (1968) es un personaje Cambia-forma emocional que, con sus afectos mudables, desquicia a Sergio, el protagonista

- **La Sombra** Encarnación de los miedos y fobias más profundas del Héroe en el sentido jungiano. Usualmente se materializa en el antagonista pero puede repartirse en los enemigos del héroe en general. La Sombra provoca ansiedad y miedo, y alimenta obstáculos que tienen más impacto interno que externo sobre el Héroe. El Conde Drácula de **Drácula** de Bram Stoker representa una poderosa Sombra, ya que encarna los miedos más profundos y personales de los personajes principales, como Jonathan Harker y Mina Murray.
- **El Tramposo** es un personaje irreverente que inyecta humor y confusión en la historia, desacraliza las situaciones y altera el statu quo. El Tramposo introduce el caos en la historia, ridiculiza a otros personajes, hace ver el lado absurdo de las situaciones. Es a la vez, un personaje gracioso que entretiene y un personaje agudo que hace pensar en el lado oculto de las cosas. Jack Sparrow de **Piratas del Caribe** es un claro ejemplo de Tramposo, cuyas acciones y humor alteran el curso de los eventos y desafían constantemente las normas establecidas Falstaff en las obras En **Las alegres comadres de Windsor,** de William Shakespeare, Falstaff es un personaje ingenioso, astuto y lleno de humor, que constantemente se involucra en situaciones cómicas y engañosas.

Arquetipos de Vogler

El eneagrama es un sistema de clasificación de la personalidad que se basa en ideas de origen místico y que ha sido elaborada por varios autores occidentales, entre ellos el boliviano Oscar Ichazo y el

chileno Claudio Naranjo. Este modelo se ha popularizado en los últimos años y propone un sistema que consta de 9 tipos de personalidad, representados en una figura geométrica con nueve vértices. Cada tipo está plenamente caracterizado dentro de la tipología y participa de una polaridad que en un extremo ubica los rasgos positivos y en el otro, los rasgos negativos.

Tipo 1: El Reformador: El Reformador es el tipo idealista, de sólidos principios. A quienes pertenecen a esta categoría les gusta la organización y el orden. Son muy meticulosos, tienen un gran sentido de la responsabilidad, son honestos y moralistas, y poseen un fuerte sentido del bien y del mal. La pasión del Tipo 1 es la ira, que se manifiesta en el temor a equivocarse y en una crítica extrema hacia sí mismos y hacia los demás. Intentan prever contratiempos para evitar ser criticados o juzgados. Guido Orefice de **La Vida es Bella**, con su inquebrantable compromiso con la bondad y la protección de su hijo en medio de las atrocidades de un campo de concentración, ejemplifica el idealismo y la moralidad del Tipo 1. En la literatura española, Fernando de **Los Santos Inocentes** de Miguel Delibes representa la lucha interna del Tipo 1 por la justicia y la igualdad en un entorno opresivo, su integridad moral y su deseo de un mundo más justo lo destacan como un ejemplo de este tipo de personalidad que se distingue por la búsqueda de perfección y justicia que caracteriza al Tipo 1.

Tipo 2: El Ayudador. El tipo preocupado, orientado hacia los demás. Quienes pertenecen a esta categoría son empáticos, complacientes, intentan servir a los otros para ganarse su aprobación, llegan a hacer por otros individuos más de lo que harían por ellos mismos. Son generosos, pero pueden llegar a manipular afectivamente a los demás para que les reconozcan sus servicios y para que su entorno les vea como indispensables. Ponen en práctica la empatía, la generosidad, el altruismo, la benevolencia, el aprecio. Son dadivosos. Sus pasiones son el orgullo y la soberbia. Samwise Gamgee de **El Señor de los Anillos** es un fiel representante del Tipo 2, ofrece apoyo incondicional a Frodo con una generosidad que va más allá de sí mismo. En la literatura, Última, el personaje de la

novela **Bendíceme, Ultima** de Rudolfo Anaya refleja el espíritu altruista y el cuidado desinteresado, típico del Tipo 2.

Tipo 3: El Triunfador: Es el tipo adaptable y orientado al éxito. Quienes pertenecen a esta categoría muestran una gran seguridad en sí mismos, son atractivos y encantadores, y a la vez ambiciosos. Se ocupan en mil proyectos, trabajan fuertemente y de forma eficiente, son competitivos, organizados y pragmáticos. Dan mucha importancia al reconocimiento ajeno e intentan causar una buena impresión. Son grandes conversadores, adaptables, seguros de sí mismos, amantes de la excelencia. Su pasión es la vanidad, el apego a la propia imagen. Buscan la admiración de los demás. En el cine, Tony Stark (**Iron Man**) del Universo Marvel ilustra este tipo que al principio es un industrial exitoso y carismático, obsesionado con su imagen y el éxito, pero que evoluciona a lo largo de su historia hacia un héroe más altruista. Riley Atúi, protagonista de la novela **El juego de Ender** de Orson Scott Card, es un ejemplo claro del Tipo 3, el triunfador adaptable y orientado al éxito.

Tipo 4: El Individualista: Es el tipo romántico, que se percibe a sí mismo como especial y muchas veces es nostálgico. Es sensible, esteta, creativo, con un mundo interno cargado de emociones y sentimientos. Es introspectivo y cálido. Le afectan la belleza, el amor, y el dolor. Los de Tipo 4 sufren más que nadie y se sienten incomprendidos. Son emocionalmente honestos. Su pasión es la envidia, tienen tendencia a compararse con los demás y a salir perdiendo. Les cuesta reconocer sus propias virtudes, son víctimas de una insatisfacción frecuente y una baja autoestima. Le temen a la vulgaridad. **Edward Scissorhands**, del film homónimo, es un vívido retrato del Tipo 4, con su profunda sensibilidad y sentido de ser diferente o incomprendido. Michèle, de **Los Amantes del Pont-Neuf**, con su profunda melancolía, su lucha contra una enfermedad que amenaza con dejarla ciega, y su apasionada historia de amor en los márgenes de la sociedad,

Tipo 5: El Investigador: Es el tipo vehemente e intelectual que siempre busca explicaciones. Quienes pertenecen a esta categoría son perspicaces, curiosos e innovadores. Pueden tener problemas de aislamiento, ya que necesitan tomar distancia para analizar

fríamente las cosas. Son juiciosos y objetivos, poco sensibles a las emociones. Su pasión es la avaricia, en el sentido de que desean conservar sus recursos personales y evitar la dependencia de los demás. En el cine, Sherlock Holmes, especialmente en sus adaptaciones modernas, ejemplifica al Tipo 5 con su brillante capacidad de deducción y distanciamiento emocional. En la literatura, Lisbeth Salander de **La chica con el tatuaje de dragón** es un ejemplo, con su excepcional inteligencia, habilidades técnicas y tendencia al aislamiento.

Tipo 6: El Leal: Es el tipo comprometido, incondicional con su círculo de amigos, orientado hacia la búsqueda de seguridad. Quienes pertenecen a esta categoría son dignos de confianza, responsables y trabajadores. Suelen ser cautelosos, a veces imaginativos en exceso y sensibles a los sobreentendidos. Su pasión es el miedo, busca constantemente seguridad y lucha con la duda. En el cine, Buscapé en **Ciudad de Dios**, es un joven que busca mantenerse leal a sus principios éticos y a su deseo de evitar el estilo de vida violento y criminal que ve a su alrededor en las favelas de Río de Janeiro. En la literatura, Bilbo Baggins de **El Hobbit** muestra las cualidades del Tipo 6 con su fiabilidad, precaución y eventual valentía en situaciones desconocidas.

Tipo 7: El Entusiasta: Es el tipo entusiasta de la vida, siempre alegre y optimista. Quienes pertenecen a esta categoría se sienten fácilmente fascinados por las situaciones, para ellos la vida es un campo de juego. Son productivos, ajetreados y desinhibidos, a quienes no les gusta sentirse obligados ni poseídos. Su pasión es la gula, en un sentido amplio, buscan nuevas experiencias y placeres. En el cine, Jack Sparrow de **Piratas del Caribe** capta la esencia del Tipo 7, con su amor por la aventura, ingenio y deseo de libertad. En la literatura, Peter Pan de **Peter Pan** es el epítome del Tipo 7, vive en un estado constante de juego y exploración, y evita la responsabilidad y la madurez.

Tipo 8: El Desafiante; Es el tipo poderoso y dominante. Quienes pertenecen a esta categoría son líderes natos, que se sienten seguros de sí mismos, lucen fuertes y son capaces de imponerse. Son personajes protectores, decididos y dominantes que buscan el

poder. Son valientes, perseverantes y tienen confianza en ellos mismos. Su pasión es la lujuria, entendida como un deseo intenso de controlar su entorno. En el cine, Leia Organa de **Star Wars** es un fuerte Tipo 8, que muestra liderazgo decisivo y protege a aquellos que ama. En la literatura, Beowulf del poema épico **Beowulf** demuestra las características del Tipo 8 con su valentía y fuerza excepcionales, y su deseo de proteger su reino de los monstruos.
Tipo 9: El Pacificador: Es el tipo tranquilo, previsible y bondadoso. Quienes pertenecen a esta categoría son relajados, a veces en exceso, y pueden caer en la pasividad e indolencia. Saben escuchar y ayudar a la gente, son afectuosos, complacientes y tolerantes, y pueden llegar a transigir con los demás para mantener la paz. Su pasión es la pereza, en términos de evasión de conflictos y auto-preservación. En el cine, Amélie Poulain de **Amélie** refleja el Tipo 9 con su deseo de hacer feliz a la gente de manera indirecta, mientras mantiene su propia paz interior. En la película **La Misión**, dirigida por Roland Joffé (1986), el personaje del Padre Gabriel encarna claramente el arquetipo del Pacificador.

Los caracteres morales de Teofrasto

Los caracteres de Teofrasto, que describen tipos humanos a través de sus vicios y virtudes, influyeron notablemente en la comedia latina, especialmente en las obras de Plauto. Plauto utilizó estos arquetipos para construir personajes vivos y reconocibles, y aprovechó sus exageraciones en sus comedias. Estos personajes, a menudo llevados al extremo de sus rasgos característicos, permitieron a Plauto explorar la condición humana de manera cómica, lo que le hizo de sus obras un espejo de la sociedad de su tiempo. A continuación, se detallan los caracteres de Teofrasto conforme al texto fundacional del autor.

- **La persona falsa**: La persona falsa es la que finge acciones y palabras con mala intención, se acerca a sus enemigos sin dar pruebas de su odio. La persona falsa no confiesa nada de lo que hace, finge que no tiene dinero aun cuando disponga de él y

simula no haber visto ni oído las cosas que llega a conocer. Por ejemplo, Gordon Gekko en **Wall Street** de Oliver Stone (1987).

- **La persona aduladora**: La adulación es un trato indigno en sí mismo, que es ventajoso para quien lo practica. Quien adula, no escatima esfuerzos en elogiar a quien le conviene, tanto en el ámbito público, como en el privado y en el familiar. La persona aduladora echa mano de todo lo que está a su alcance con el fin de congraciarse con quien adula. Por ejemplo, Uriah Heep en la novela **David Copperfield** de Charles Dickens.
- **La persona charlatana**; La persona charlatana habla mucho y fuera de propósito. Dice tonterías de todo tipo, en cualquier ámbito del conocimiento, sin base y sin autoridad. Se pronuncia sobre el presente, el pasado y el futuro, con idéntica falta de autoridad, y se atreve a dar consejos a pesar de que sus opiniones tienen base sólida. Por ejemplo, Joey Tribbiani de la serie de televisión **Friends**.
- **La persona rústica**: La persona rústica es aquella que ignora lo que es indecente en las acciones. El individuo rústico desconoce las reglas sociales y las irrespeta constantemente. La persona rústica carece de modales y su comportamiento resulta grotesco para todas las personas que la rodean, aunque el rústico ni se entera de lo inadecuado de su conducta. Por ejemplo, Baldrick en la *sitcom* británica **Blackadder** de Richard Curtis y Rowan Atkinson (1983).
- **La persona lisonjera**: La persona lisonjera es aquella que propicia, sin ningún decoro, conversaciones que buscan complacer la vanidad ajena. Se trata de individuos que no tienen límites a la hora de elogiar a las demás, sin el servilismo del adulante, pero con total desvergüenza con respecto a su afán de repartir elogios injustificados. Por ejemplo, Frank Underwood en **House of Cards** de Beau Willimon (2018).
- **La persona desvergonzada:** La persona desvergonzada tiene una extrema tolerancia frente a las acciones y a las palabras feas. Se abandona a cualquier clase de comportamiento inapropiado, es insolente y puede desempeñar cualquier tarea, por muy degradante que sea, sin sentir vergüenza. El individuo

desvergonzado destaca en cualquier lugar, porque su comportamiento de rufián, grosero e inapropiado, lo hace (vergonzosamente) notable. Por ejemplo, Frank Gallagher en **Shameless** de Paul Abbott (2011).

- **La persona habladora**: La persona habladora padece una incontinencia de la palabra, habla en cualquier ocasión más de lo que corresponde, de forma que a sus interlocutores no les queda tiempo ni de respirar. El individuo hablador inserta comentarios de todo tipo en cualquier ocasión y no hace otra cosa que hablar con cualquier persona que tiene la mala fortuna de tropezar con él. Cándido en **Cándido** de Voltaire.
- **La persona novelera**: El individuo novelero vive forjando caprichosamente palabras y hechos falsos que reparte en la sociedad; miente por mentir, sin ningún provecho, y no puede vivir sin el chisme infundado. La persona novelera aparenta que todo lo sabe y justifica sus invenciones atribuyéndoselas a los rumores. El novelero no descansa, parece que lo único que a él le importa son los infundios que inventa y no para de difundir. Por ejemplo, Becky Sharp en **La feria de las vanidades** de William Makepeace Thackeray.
- **La persona ruin**: El ruin es el individuo que se aprovecha de los demás tanto como puede y tanto como se lo permiten. El gorrón trata de obtener ventaja en todas las situaciones, cuando compra algún bien y trata de obtener algún tipo de beneficio extra en la transacción, cuando asiste a un espectáculo y hace lo posible por no pagar, y en cualquier otra interacción con otros, de la cual extraerá de cualquier manera provecho aunque el beneficio que obtenga sea insignificante. Por ejemplo, Ebenezer Scrooge en **A Christmas Carol** de Charles Dickens.
- **La persona mísera**: La persona mísera es aquella que se priva del gasto necesario. El miserable vive en función de lo que puede ahorrar en cada transacción y se desvela ante cualquier pérdida material, por insignificante que ella sea. La persona mísera es sórdida, tacaña consigo misma y con los demás, se mantiene amargada cuidando excesivamente lo que tiene y vive en la

miseria por miedo a la miseria. Por ejemplo, Harpagón **El Avaro** de Molière.

- **La persona insolente**: La persona insolente es aquella que insulta e injuria a los demás con su conducta impropia. Sobresale por su conducta fuera de lugar, tanto en los lugares públicos, como en su misma casa. El individuo insolente o gamberro mantiene siempre una actitud grosera que desluce y que hace sentir mal a quienes lo rodean. Por ejemplo, Ignatius Reilly en **La conjura de los necios** de John Kennedy Toole
- **La persona inoportuna**: El individuo importuno se caracteriza por sus intervenciones extemporáneas que perturban a las personas de su entorno. Tanto sus acciones, como las opiniones que expresa, se manifiestan en el peor momento. Todas sus iniciativas son inapropiadas, y sus impertinencias son fuente de incomodidad para quienes le rodean o se topan con sus despropósitos. Por ejemplo, Mr. Bean en la serie **Mr. Bean** de Rowan Atkinson (1990).
- **La persona entrometida**: La persona entrometida es aquella que se precipita inapropiadamente, en general con buena voluntad. Es el individuo oficioso que se precipita a hacer lo que no debe hacer, que promete lo que no podrá cumplir, el que insiste en hacer algo que ya no se necesita, o sugiere algo que no se requiere. Es la persona que prodiga ayudas que nadie ha solicitado y opiniones que nadie requiere. Por ejemplo, Dorina en **El Tartufo** de Molière.
- **La persona estúpida**: El individuo estúpido se caracteriza por su torpeza, por la lentitud de su mente en las palabras y acciones. La persona estúpida no tiene capacidad para resolver los problemas más sencillos, ni posee la habilidad de conocer su propia responsabilidad. Los problemas más elementales le agobian, y no posee el mínimo tacto ni la mínima sensibilidad para resolver los problemas prácticos que afectan a sus allegados. Por ejemplo, Homer Simpson en **Los Simpson**.
- **La persona grosera:** La persona grosera muestra una aspereza en el trato y en la conversación que afecta a los demás. No tiene modales ni manifiesta educación con las otras personas: no

responde el saludo, es incapaz de perdonar a quien lo tropieza, maldice hasta las piedras con que se tropieza. Es también incapaz de perdonar una demora, de responder en buen tono y de tener iniciativas piadosas. Gregory House en **House** de David Shore.

- **La persona supersticiosa**; La persona supersticiosa tiene miedo de lo sobrenatural y por esa razón lleva a cabo innumerables acciones orientadas a alejar las consecuencias pretendidamente nefastas de ciertas acciones. El supersticioso hace cosas como no pasar por debajo de una escalera, o como evitar que un gato negro atraviese enfrente a él. Cada época ha consagrado una larga lista de rituales que suelen ser utilizados por las personas supersticiosas. Madame Zeroni en **Holes** de Louis Sachar.
- **La persona resentida**: La persona resentida despliega una actitud crítica constante hacia todo lo que recibe y se queja sin cesar. Destaca la más insignificante falta y no muestra gratitud por ninguna atención recibida. La desagradecida naturaleza del resentido le permite hallar siempre un defecto o una omisión en las dádivas que obtiene, ya provengan de otros individuos o incluso de los dioses. Miss Havisham en **Grandes esperanzas** de Charles Dickens.
- **La persona desconfiada**: La persona desconfiada sospecha que todos los seres humanos son malignos y, por esa razón, es esclava de su desconfianza: vigila a sus subalternos, se resiste a delegar tareas por miedo a ser perjudicada, no descansa vigilando sus intereses y su fortuna. El individuo desconfiado vive en estado de alerta y necesita inspeccionar todo. El desconfiado vive una vida agotadora. Winston Smith en **1984** de George Orwell.
- **La persona codiciosa**: La persona codiciosa padece una desbordada pasión por un tipo de ganancia vergonzante. El codicioso se desvive por aprovechar a los demás y tener en demasía lo que no necesita. El individuo codicioso especula cada vez que puede para obtener ganancias desproporcionadas, vigila sus gastos hasta el último centavo y cada vez que puede se ahorra los regalos. Suele pedir prestadas a sus amigos cosas que

por su escaso valor ellos no se atreverían a reclamar y no las devuelve. El rey Midas en la mitología griega Un codicioso famoso es Scrooge McDuck (Tío Rico o RicoMcPato) creado por Carl Barks para la compañía Walt Disney.

- **La persona sucia**: El individuo sucio vive en la asquerosidad, ese molesto desaliño del cuerpo que induce al enfado a todos lo que tienen que soportarlo. La persona sucia no repara en la suciedad de su cuerpo, no le importa cortarse las uñas ni el cabello, no se aplica medicamentos que mejoren sus dolencias externas. No guarda la higiene bucal, eructa al mismo tiempo que bebe y hace de su cuerpo una fuente de asco y desagrado para quienes lo rodean. Por ejemplo, Pig-Pen en **Peanuts** de Charles M. Schulz.
- **La persona molesta**: La persona molesta es aquella que fastidia a los demás con su trato y sus palabras. El molesto no causa daño, pero aburre con su impertinencia, dice cosas desagradables fuera de lugar, se queja de las situaciones y de las personas en los momentos menos apropiados y coloca al resto de las personas en situaciones incómodas y desagradables. Jar Jar Binks en **Star Wars: Episodio I - La amenaza fantasma** de George Lucas (1999).
- **La persona vanidosa**: La persona vanidosa se desvive por los honores fútiles, se acicala para destacar frente a los demás, vive mostrando que sus pertenencias son las mejores, que posee los objetos más costosos y delicados, que su familia ostenta privilegios y que está rodeado de personas de importancia. El vanidoso hace cosas ridículas queriendo mostrar su deleznable superioridad. Narciso en la mitología griega.
- **La persona tacaña**: El individuo tacaño carece de generosidad no solo hacia los demás, sino hacia sí mismo. Hace todo por ahorrarse gastos y a veces se muestra en situaciones precarias; evade cualquier compromiso que lo invite a colaborar con otras personas, se somete a restricciones e incomodidades con tal de no incurrir en gastos. El tacaño es capaz de mentir o de inventar historias insólitas para defender su precaria fortuna. Silas Marner en **Silas Marner** de George Eliot.

- **La persona pretenciosa**: La persona pretenciosa se jacta de bienes que no posee. El individuo pretencioso es capaz de elaborar las afirmaciones más absurdas y estrambóticas con tal de satisfacer su manía de grandeza, vive en la exageración y se esfuerza en demostrar su falsa superioridad recurriendo a las mentiras que quizás se cree y a la simulación. Es capaz de pelear con cualquiera que, incluso inadvertidamente, contradiga su necesidad de lucir inmensamente superior. Emma Bovary en **Madame Bovar**y de Gustave Flaubert.
- **La persona arrogante**: La persona arrogante es aquella que desprecia todo lo que no es ella misma, trata a todo el mundo con altanería intentando demostrar que es un ser superior y es incapaz de acercarse a los demás así los necesite. El individuo arrogante siempre actúa con soberbia, no saluda ni comparte con los demás y, en toda ocasión, se esfuerza por lucir distinto y superior. Charles Darnay en **Historia de dos ciudades** de Charles Dickens.
- **La persona cobarde**; La persona cobarde vive bajo la tiranía del miedo. El individuo cobarde ve en todo una amenaza y trata de librarse de ella recurriendo al consejo ajeno y huyendo de las circunstancias que considera peligrosas. El cobarde hace todo lo posible para evitar situaciones de riesgo, rehúye la lucha y se guarece de las confrontaciones, recurriendo muchas veces a las excusas o a las mentiras. El Capitán Garfio en **Peter Pan** de J.M. Barrie.
- **La persona oligarca**: La persona oligarca es aquella que se conduce bajo un afán de mando que encierra aspiraciones de poder y de riquezas. El oligarca odia la democracia, rechaza el mando compartido y cree que solo se necesita un solo jefe, detesta al pueblo y a los extranjeros. El sueño del oligarca es el de acumular el poder conjuntamente con los suyos. El oligarca tilda de corrupto todo aquello que no se ajusta a sus intereses. Mr. Burns en **Los Simpson**.
- **La persona opsímata**: La persona opsímata es aquella que se dedica a instruirse tardíamente con resultados fallidos o bochornosos. El opsímata trata de parecer joven cuando no lo es,

quiere ser el mejor en actividades en las que ya no puede destacarse, pretende dar lecciones de sabiduría ante personas jóvenes que lo exceden en conocimientos. El individuo opsímata luce patético en su afán de demostrar la juventud que ya no tiene. Don Quijote en **Don Quijote de la Mancha** de Miguel de Cervantes.

- **La persona maledicente**: La persona maledicente usa sus palabras para practicar el mal. El individuo maledicente invierte su energía en desdecir de los demás y suele ser capaz de elaborar relatos detallados que buscan desacreditar a sus víctimas. El maledicente apunta su carga maligna tanto a los extraños, como a los familiares, a los vivos y a los muertos. El maledicente califica de franqueza a su mala lengua y su mayor placer en la vida reside en su constante práctica de la maledicencia. Yago en **Otelo** de William Shakespeare.
- **La persona aficionada a la maldad**: La persona aficionada a la maldad padece una pasión por lo perverso. Quien tiene esta inclinación procura frecuentar a los condenados en procesos judiciales, a los derrotados y a los delincuentes. El individuo aficionado a la maldad suele justificar las acciones de los enjuiciados, sostiene que nadie es bueno por naturaleza, y recrimina a quien es honrado. Se trata de las personas que afirman que se debe juzgar los hechos concretos y no a los hombres. Cersei Lannister de **Canción de hielo y fuego**, serie de novelas escritas por George R. R. Martin.

APÉNDICE E

La rueda de las emociones

Presentamos la versión original de la rueda de las emociones de Robert Plutchik. Cada emoción ha sido traducida al español y acompañada por un ejemplo.

Rueda de las emociones

1. **Happy / Feliz**: En **La La Land**, dirigida por Damien Chazelle, el personaje Mia experimenta una gran felicidad cuando finalmente logra cumplir su sueño de ser actriz.
2. **Playful / Juguetón**: En **Guardianes de la Galaxia** de Marvel, el personaje Peter Quill (Star-Lord) es juguetón, especialmente en las escenas donde baila y bromea con sus compañeros de equipo.

3. **Content / Contento**: En **Amélie** de Jean-Pierre Jeunet, el personaje principal, Amélie Poulain, se siente contenta al ayudar secretamente a las personas que la rodean y hacer su vida más feliz.
4. **Interested / Interesado**: En **El Código Da Vinci**, dirigida por Ron Howard, el personaje Robert Langdon se muestra profundamente interesado en resolver el misterio detrás del asesinato en el Louvre y el secreto del Santo Grial.
5. **Proud / Orgulloso**: En **Black Panther** de Marvel, T'Challa se siente orgulloso de su herencia y de ser el rey de Wakanda, luchando por proteger y mostrar al mundo la grandeza de su nación.
6. **Accepted / Aceptado**: En **El Club de los Cinco** de John Hughes, cada personaje se siente aceptado por los demás hacia el final de la película, a pesar de sus diferencias y estereotipos iniciales.
7. **Powerful / Poderoso**: En **El Señor de los Anillos** de J.R.R. Tolkien, Gandalf el Gris regresa como Gandalf el Blanco, exhibiendo un poder mucho mayor y una autoridad indiscutible entre los pueblos libres de la Tierra Media.
8. **Peaceful / Pacífico**: En **Kung Fu Panda**, el maestro Oogway transmite una sensación de paz a través de su sabiduría y conexión con el universo, especialmente en su jardín de melocotones.
9. **Trusting / Confiado**: En **Toy Story**, Buzz Lightyear confía plenamente en Woody hacia el final de la película, creyendo en su plan para rescatar a los demás juguetes.
10. **Optimistic / Optimista**: En **Up**, Carl Fredricksen es inicialmente pesimista y amargado, pero gracias a la influencia de Russell, se vuelve más optimista sobre la vida y la aventura.
11. **Sad / Triste**: En **Manchester by the Sea** de Kenneth Lonergan, el personaje Lee Chandler experimenta tristeza en gran parte de la obra.

12. **Lonely / Solitario**: En **Her** de Spike Jonze, Theodore Twombly se siente profundamente solo tras su divorcio, hasta que forma una conexión emocional con un sistema operativo inteligente.
13. **Vulnerable / Vulnerable**: En **El Luchador** de Darren Aronofsky, el personaje Randy **The Ram** Robinson se muestra vulnerable, luchando contra los efectos del envejecimiento y tratando de reparar la relación con su hija.
14. **Despair / Desesperado**: En **Requiem por un Sueño** de Darren Aronofsky, los personajes principales se sumergen en la desesperación a medida que sus adicciones y obsesiones destruyen sus vidas.
15. **Guilty / Culpable**: En **Crime and Punishment** de Fyodor Dostoevsky, Raskolnikov se siente profundamente culpable después de cometer un asesinato, lo que lo lleva a un tormento psicológico constante.
16. **Abandoned / Abandonado**: En **Harry Potter**, Harry se siente abandonado y solo, especialmente al principio de la serie, siendo huérfano y maltratado por sus tíos.
17. **Despondent / Desalentado**: En **La milla verde** de Stephen King, el personaje John Coffey se siente desalentado por la crueldad del mundo humano, a pesar de sus poderes milagrosos.
18. **Disgusted / Disgustado**: En **La Naranja Mecánica** de Stanley Kubrick, Alex DeLarge se somete a la terapia Ludovico, que lo hace sentir profundamente disgustado por la violencia, que antes disfrutaba.
19. **Disapproving / Desaprobador**: En **Juno** de Diablo Cody, inicialmente, los padres de Juno muestran desaprobación cuando descubren que está embarazada, aunque luego la apoyan.
20. **Disappointed / Decepcionado**: En **500 Días con Summer** de Marc Webb, Tom
21. Hansen se siente profundamente decepcionado cuando se da cuenta de que su relación con Summer no era lo que

él pensaba.

22. **Awful / Horrorizado**: En **El Exorcista** de William Friedkin, Regan MacNeil experimenta y causa situaciones horribles debido a su posesión demoníaca.
23. **Repelled / Repelido**: En **Psicosis** de Alfred Hitchcock, Marion Crane se siente repelida por las circunstancias en las que se encuentra, especialmente después de conocer a Norman Bates.
24. **Angry / Enojado**: En **Gladiador** de Ridley Scott, Maximus se siente enojado y busca venganza contra aquellos que asesinaron a su familia y lo traicionaron.
25. **Let down / Decepcionado**: En **El Gran Gatsby** de F. Scott Fitzgerald, Gatsby se siente decepcionado al darse cuenta de que no puede recrear el pasado con Daisy como había esperado.
26. **Humiliated / Humillado**: En **Carrie** de Stephen King, Carrie White se siente humillada por sus compañeros de clase durante el baile de graduación, lo que desencadena su venganza telequinética.
27. **Bitter / Amargado**: En **Breaking Bad**, Walter White se vuelve cada vez más amargado y resentido por las oportunidades perdidas y su situación actual, lo que lo lleva a convertirse en Heisenberg.
28. **Mad / Enloquecido**: En **El Resplandor** de Stanley Kubrick, Jack Torrance se vuelve loco debido a la influencia maligna del Hotel Overlook y su aislamiento.
29. **Aggressive / Agresivo**: En **Fight Club** de David Fincher, Tyler Durden adopta una postura agresiva y confrontativa, promoviendo la violencia como medio de autoafirmación.
30. **Frustrated / Frustrado**: En **Whiplash** de Damien Chazelle, Andrew Neiman se siente frustrado por la intensa presión y las expectativas de su despiadado instructor, Fletcher.
31. **Distant / Distante**: En **Lost in Translation** de Sofia Coppola, tanto Bob Harris como Charlotte se sienten

distantes de sus respectivos cónyuges, lo que los lleva a formar una conexión especial.

32. **Critical / Crítico**: En **Ratatouille** de Pixar, Anton Ego es un crítico gastronómico que es extremadamente crítico, especialmente hacia el restaurante Gusteau, hasta que prueba la ratatouille de Remy.
33. **Fearful / Temeroso**: En **It** de Stephen King, los niños del Club de los Perdedores se sienten temerosos ante Pennywise, el payaso danzante, que se alimenta de sus miedos más profundos.
34. **Scared / Asustado**: En **Alien, el octavo pasajero** de Ridley Scott, la tripulación de la Nostromo se siente asustada y vulnerable ante el xenomorfo que se esconde en su nave.
35. **Anxious / Ansioso**: En **El Lobo de Wall Street** de Martin Scorsese, Jordan Belfort a menudo se muestra ansioso por asegurar su fortuna y estatus a pesar de los riesgos legales.
36. **Insecure / Inseguro**: En **El Diario de Bridget Jones** de Helen Fielding, Bridget se siente insegura sobre su apariencia, su vida amorosa y su carrera.
37. **Weak / Débil**: En **Salvar al Soldado Ryan** de Steven Spielberg, el personaje de Upham se siente débil y superado por las circunstancias, luchando para encontrar su coraje.
38. **Rejected / Rechazado**: En **El Club de la Lucha** de Chuck Palahniuk, el narrador se siente rechazado por la sociedad, lo que lo lleva a crear un alter ego y formar el club de la lucha.
39. **Threatened / Amenazado**: En **Jurassic Park** de Michael Crichton, los personajes se sienten amenazados por los dinosaurios que han escapado y ahora cazan en la isla.
40. **Bad / Malo**: En **Breaking Bad**, Walter White se ve a sí mismo como el «malo» al aceptar plenamente su rol de narcotraficante y criminal.

41. **Bored / Aburrido**: En **Office Space** de Mike Judge, Peter Gibbons se siente aburrido y desilusionado con su monótono trabajo de oficina, lo que lo lleva a rebelarse contra el sistema corporativo.
42. **Busy / Ocupado**: En **El Diablo Viste de Prada** de David Frankel, Andy Sachs se encuentra extremadamente ocupada y estresada debido a las exigentes demandas de su jefa, Miranda Priestly.
43. **Stressed / Estresado**: En **Un Día de Furia** de Joel Schumacher, William «D-Fens» Foster se muestra extremadamente estresado por las presiones de la vida moderna, lo que lo lleva a un colapso nervioso.
44. **Tired / Cansado**: En **Logan** de James Mangold, Logan (Wolverine) se siente cansado y agotado por los años de lucha y pérdida, anhelando la paz.
45. **Surprised / Sorprendido**: En **El Sexto Sentido** de M. Night Shyamalan, el Dr. Malcolm Crowe se siente sorprendido al descubrir la verdad sobre su estado y la habilidad especial de Cole.
46. **Startled / Sobresaltado**: En **Scream** de Wes Craven, Sidney Prescott se sobresalta repetidamente por los ataques del asesino enmascarado.
47. **Confused / Confundido**: En **Memento** de Christopher Nolan, Leonard Shelby está perpetuamente confundido debido a su incapacidad para formar nuevos recuerdos.
48. **Amazed / Asombrado**: En **Avatar** de James Cameron, Jake Sully se siente asombrado por la belleza y la complejidad del mundo alienígena de Pandora.
49. **Excited / Emocionado**: En **Rocky** de John G. Avildsen, Rocky Balboa se siente emocionado y motivado por la oportunidad de luchar por el campeonato mundial de peso pesado.
50. **Overwhelmed / Abrumado**: En **El Discurso del Rey** de Tom Hooper, el rey Jorge VI se siente abrumado por su inesperada ascensión al trono y su tartamudez.

51. **Helpless / Impotente**: En **127 Horas** de Danny Boyle, Aron Ralston se siente impotente cuando queda atrapado por una roca en un cañón remoto.
52. **Dependent / Dependiente**: En **Una Mente Brillante** de Ron Howard, John Nash se vuelve dependiente de la ayuda de su esposa y amigos para navegar su esquizofrenia.
53. **Indifferent / Indiferente**: En **El Gran Lebowski** de los hermanos Coen, El Dude se muestra a menudo indiferente ante los conflictos y complicaciones que surgen a su alrededor.
54. **Apathetic / Apático**: En **Fight Club** de David Fincher, el narrador inicialmente muestra una apatía profunda hacia su vida y la sociedad, hasta que conoce a Tyler Durden.
55. **Ignored / Ignorado**: En **El Hombre Invisible** de H.G. Wells, Griffin se convierte literalmente en invisible, lo que le permite ser ignorado por aquellos que lo rodean.
56. **Insulted / Insultado**: En **Mean Girls** de Mark Waters, Cady Heron se siente insultada por las tácticas crueles y manipuladoras de Regina George y las Plásticas.
57. **Skeptical / Escéptico**: En **El Origen** de Christopher Nolan, Arthur se muestra escéptico respecto a la posibilidad de implantar una idea en la mente de alguien a través de un sueño.
58. **Disbelief / Incrédulo**: En **Los Expedientes Secretos X**, Fox Mulder a menudo enfrenta la incredulidad de otros hacia sus teorías sobre lo paranormal y extraterrestres.
59. **Inadequate / Inadecuado**: En **Forrest Gump** de Robert Zemeckis, a pesar de sus muchos logros, Forrest a menudo se siente inadecuado e insuficiente para el amor de Jenny.
60. **Inferior / Inferior**: En **El Rey León**, Scar se siente inferior a su hermano Mufasa, lo que lo lleva a conspirar para tomar el trono de Pride Lands.

61. **Alienated / Alienado**: En **El Extranjero** de Albert Camus, el protagonista Meursault se siente alienado de la sociedad debido a su indiferencia emocional.
62. **Numb / Entumecido**: En **Trainspotting** de Danny Boyle, Renton se siente entumecido y desconectado de la realidad debido a su adicción a la heroína.
63. **Insignificant / Insignificante**: En **El Hobbit** de J.R.R. Tolkien, Bilbo Bolsón inicialmente se siente insignificante en la gran aventura para reclamar el Reino Enano de Erebor.
64. **Empty / Vacío**: En **Revolutionary Road** de Richard Yates, April y Frank Wheeler se sienten vacíos y desilusionados con su vida suburbana y sus sueños incumplidos.
65. **Agitated / Agitado**: En **Network** de Sidney Lumet, Howard Beale se siente agitado y enfurecido por el estado corrupto y deprimente de la sociedad y los medios de comunicación.
66. **Incensed / Indignado**: En **Spotlight** de Tom McCarthy, el equipo de reporteros se siente indignado al descubrir la magnitud del encubrimiento de abusos sexuales por parte de la Iglesia Católica.
67. **Violated / Violado**: En **Thelma & Louise** de Ridley Scott, Louise se siente violada por las circunstancias que llevan a ella y a Thelma a huir de la ley.
68. **Furious / Furioso**: En **Mad Max: Furia en el Camino** de George Miller, Max Rockatansky se siente furioso contra el tiránico Immortan Joe y su cruel dominio.
69. **Jealous / Celoso**: En **Amadeus** de Miloš Forman, Antonio Salieri se siente profundamente celoso del talento natural y el éxito de Wolfgang Amadeus Mozart.
70. **Provoked / Provocado**: En **Un Hombre Difícil** de Paul Thomas Anderson, Daniel Plainview se siente provocado constantemente por aquellos que intentan engañarlo o aprovecharse de él.

71. **Hostile / Hostil**: En **El Padrino** de Francis Ford Coppola, Michael Corleone se enfrenta a la hostilidad de las familias rivales y debe navegar por el peligroso mundo de la mafia.
72. **Infuriated / Lleno de furia**: En **El Increíble Hulk** de Marvel, Bruce Banner se transforma en Hulk, lleno de furia, cuando se enfada o se siente amenazado.
73. **Annoyed / Molesto**: En **Shrek** de DreamWorks, Shrek se siente molesto por la constante presencia y charla de Burro, aunque eventualmente se convierten en amigos.
74. **Withdrawn / Retraído**: En **El Maquinista** de Brad Anderson, Trevor Reznik se vuelve cada vez más retraído y obsesionado con sus propias paranoias y culpa.
75. **Intimidated / Intimidado**: En **Los Juegos del Hambr**e de Suzanne Collins, Katniss Everdeen se siente intimidada por la magnitud de los Juegos y los competidores más fuertes.
76. **Distant / Distante**: En **La Teoría del Todo** de James Marsh, Stephen Hawking se vuelve físicamente distante debido a su enfermedad, lo que afecta sus relaciones personales.
77. **Suspicious / Sospechoso**: En **Gone Girl** de David Fincher, Nick Dunne se convierte en el principal sospechoso de la desaparición de su esposa, lo que lo hace sospechoso de todos a su alrededor.
78. **Cautious / Cauteloso**: En **El Renacido** de Alejandro González Iñárritu, Hugh Glass se muestra cauteloso mientras navega por el peligroso territorio de la frontera americana.
79. **Separated / Separado**: En **Interstellar** de Christopher Nolan, Cooper se siente separado de sus hijos debido a su misión a través del espacio, lo que extiende su tiempo lejos de ellos.
80. **Excluded / Excluido**: En **X-Men**, Rogue se siente excluida de la sociedad normal debido a su peligrosa habilidad mutante, lo que la lleva a unirse a los X-Men.

81. **Persecuted / Perseguido**: En **El Proceso** de Franz Kafka, Josef K. se siente perseguido por un sistema judicial opaco y sin rostro que lo acusa sin motivo claro.
82. **Nervous / Nervioso**: En **La Terminal** de Steven Spielberg, Viktor Navorski se siente nervioso y desplazado al quedar atrapado en el aeropuerto JFK sin poder entrar a EE.UU. ni regresar a su país.
83. **Exposed / Expuesto**: En **El Show de Truman** de Peter Weir, Truman Burbank se siente expuesto cuando descubre que su vida entera ha sido una transmisión de televisión en vivo.
84. **Betrayed / Traicionado**: En **El Padrino II** de Francis Ford Coppola, Michael Corleone se siente traicionado por su hermano Fredo, quien conspiró contra él.
85. **Resentful / Rencoroso**: En Cisne Negro de Darren Aronofsky, Nina se siente resentida con Lily, quien representa todo lo que Nina no puede ser pero desea ser.
86. **Disrespected / Irrespetado**: En **Doce Hombres sin Piedad** de Sidney Lumet, el jurado n.° 8 se siente irrespetado al principio cuando cuestiona el veredicto unánime, aunque finalmente gana su respeto.
87. **Ridiculed / Ridiculizado**: En **El Discurso del Rey** de Tom Hooper, el rey Jorge VI es ridiculizado en su juventud por su tartamudeo, lo que afecta profundamente su confianza.
88. **Indignant / Indignado**: En **Erin Brockovich** de Steven Soderbergh, Erin se siente indignada por las injusticias cometidas por la corporación PG&E contra los residentes de Hinkley, California.
89. **Violated / Violado**: En **Juego de Tronos**, Sansa Stark se siente violada y traicionada en múltiples ocasiones y se enfrenta a abusos espantosos.
90. **Pensive / Pensativo**: En **Blade Runner** de Ridley Scott, Rick Deckard a menudo se muestra pensativo, reflexionando sobre la naturaleza de la humanidad y su propio existir.

91. **Remorseful / Arrepentido**: En **El Hombre Araña** de Sam Raimi, Peter Parker se siente profundamente arrepentido por no detener al ladrón que más tarde mataría a su tío Ben.
92. **Detestable / Detestable**: En **Joker** de Todd Phillips, Arthur Fleck se convierte en una figura detestable para muchos en Gotham, mientras él ve su transformación en Joker como una liberación.
93. **Embarrassed / Avergonzado**: En **Superbad** de Greg Mottola, Seth se siente avergonzado por sus fallidos intentos de impresionar a las chicas y comprar alcohol ilegalmente.
94. **Ashamed / Avergonzado**: En **El Pianista** de Roman Polanski, Władysław Szpilman se siente avergonzado por su incapacidad para salvar a su familia y otros judíos del Holocausto.
95. **Appalled / Horrorizado**: En **Hotel Ruanda** de Terry George, Paul Rusesabagina se siente horrorizado por la violencia y el genocidio que ocurren a su alrededor, lo que lo motiva a actuar.
96. **Revolted / Revuelto**: En **Sicario** de Denis Villeneuve, Kate Macer se siente revuelta por la brutalidad del conflicto de drogas en la frontera entre EE.UU. y México.

APÉNDICE F

50 preguntas para la biografía del personaje

1. ¿Dónde nació el personaje? ¿Cómo fueron los primeros meses de su vida?
2. ¿Cómo influyó sobre él la enseñanza familiar?
3. ¿Cuál es el recuerdo más remoto del personaje? ¿Cuál fue su primera frustración? ¿Cuáles fueron sus dificultades durante los primeros meses de su vida?
4. ¿Cuál fue el primer gran sueño del personaje?
5. ¿Cómo fue la educación del personaje?
6. ¿El personaje tiene hermanos? ¿Cuántos? ¿Cómo fue su relación con ellos? ¿Cómo es en el presente?
7. ¿Cómo describiría el personaje su infancia? ¿Cómo fue su infancia realmente?
8. ¿Cómo fue la relación del personaje con sus padres? ¿Cómo fue su vida familiar? ¿Quiénes le sirvieron de modelo? ¿Qué carencias experimentó en su infancia?
9. ¿Cómo era el padre del personaje? ¿Qué importancia tuvo en su vida?
10. ¿Cómo era la madre del personaje? ¿Qué importancia tuvo en su vida?
11. ¿Cuáles mandatos y prohibiciones experimentó el personaje en su infancia por parte de sus padres o figuras parentales? ¿Cuáles fueron los reforzamientos o atribuciones que recibió de sus figuras parentales?
12. El personaje necesita satisfacer su ser aceptado por los demás. ¿Qué papel juega esta necesidad en su comportamiento actual?

13. ¿Cuáles aspectos de sus relaciones parentales se prolongan hasta la fecha? ¿Cómo se manifiestan esas relaciones en su vida profesional, afectiva, sexual, espiritual en el presente? ¿Cuál es su más oscuro secreto?
14. ¿Cuáles fueron los hitos que marcaron la vida del personaje hasta el presente?
15. ¿Qué otro aspecto evento está presente en la vida del personaje?
16. ¿Cuál es el recuerdo más temprano que tiene el personaje de su vida?
17. ¿Cuál es el recuerdo más entrañable que tiene el personaje de su vida?
18. ¿Cuál fue el primer amigo o amiga que tuvo el personaje en su vida?
19. ¿Cuál fue su amistad más entrañable?
20. ¿Cómo fue su primera decepción amorosa?
21. ¿Cuál fue el hecho más doloroso que experimentó en su vida?
22. ¿Cuál fue el evento más venturoso que experimentó en su vida?
23. ¿Cómo se imagina el personaje una situación paradisíaca? ¿Cuáles son sus fantasías?
24. ¿Cómo se imagina el personaje una situación infernal? ¿Cuáles son sus fantasías?
25. ¿Cómo son las relaciones del personaje con cada uno de los otros personajes de la historia? ¿Cuáles de estas relaciones pudieran dar origen a una sub-trama?
26. ¿Qué piensa el personaje de su padre? ¿Qué odia y ama del personaje de su padre? ¿Qué influencia, literal o imaginaria, tuvo el padre del personaje sobre él?
27. ¿Su madre? ¿Qué piensa de ella? ¿Qué odia? ¿Qué ama? ¿Qué influencia, literal o imaginaria, tuvo la madre del personaje sobre él?
28. ¿Qué le gusta al personaje de sus hermanos? ¿Por qué? ¿Qué desprecia de sus hermanos?

29. ¿A qué tipo de disciplina fue sometido tu personaje en casa? ¿Mantiene esa disciplina hoy en día?
30. ¿Cuál fue la situación económica de la familia del personaje en su infancia? ¿Cómo es hoy en día?
31. ¿Cómo se siente tu personaje con respecto a la religión?
32. ¿Cómo se ve y se evalúa el personaje en su fuero interno? ¿Cómo se evalúa frente a los demás?
33. ¿Cómo se refleja su educación e inteligencia, o la falta de ella, en su patrón de habla, vocabulario y pronunciaciones?
34. ¿Cómo es su conocimiento del mundo en que vive? ¿Amplio? ¿Restringido? ¿Ha viajado? ¿No lo ha hecho nunca?
35. ¿Cuáles fueron las desilusiones más profundas del personaje? ¿Cuáles son en la actualidad?
36. ¿A qué grupos sociales y actividades asiste? ¿Qué papel le gusta jugar? ¿Qué papel suele jugar?
37. ¿El personaje tiene hijos? ¿Cómo se relaciona con los niños?
38. ¿Cómo es la imaginación del personaje? ¿Sueña en la vigilia? ¿Se preocupa? ¿Vive de los recuerdos?
39. ¿Qué admira? ¿Qué le parece estúpido?
40. ¿Cómo es su sentido del humor?
41. ¿El personaje tiene conciencia de quién es? ¿Es capaz de burlarse de sus propias cosas?
42. ¿El personaje tiene algún secreto? ¿Es capaz de expresarlo o moriría con él?
43. ¿Qué es lo más embarazoso que ha hecho el personaje?
44. ¿Cuál es el motivo de la existencia según el personaje?
45. ¿Qué es lo mejor que sabe hacer el personaje? ¿Qué es lo peor que hace?
46. ¿Qué le mueve y qué motiva a el personaje cada día?
47. ¿Qué es lo que todo el mundo conoce del personaje y él también conoce?
48. ¿Qué es lo que todo el mundo conoce del personaje y él no conoce?

49. ¿Qué es lo que nadie conoce del personaje y él sí conoce?
50. ¿Qué es lo que nadie conoce del personaje y tampoco él conoce?

APÉNDICE G

Algunas reglas del idioma español para escritores

Uso de la tilde: La tilde es crucial en el idioma español porque marca diferencias en significado, función y pronunciación de las palabras, lo que evita ambigüedades en la comunicación escrita. También establece la entonación adecuada durante la lectura, lo cual es esencial para comprender el mensaje correctamente y mantener la precisión y riqueza del español. Recordemos las reglas de uso de la tilde en español.

- **Tildes en palabras agudas, llanas y esdrújulas**:
    - **Agudas**: Llevan tilde cuando terminan en vocal, o en las consonantes «n», «s» o vocal con «s». Ejemplo: canción, compás, sofá.
    - **Llanas** o **graves**: Llevan tilde cuando no terminan en vocal, «n», «s» o vocal con «s». Ejemplo: árbol, cárcel, útil.
    - **Esdrújulas** y **sobreesdrújulas**: Siempre llevan tilde. Ejemplo: música, llévatelo.
- **Tilde diacrítica**: Se usa para diferenciar palabras que se escriben igual pero tienen significados diferentes (homónimos). Algunos ejemplos comunes incluyen:
    - **«él» / «el»**
      «él» (pronombre personal): «Él fue al mercado.»
      «el» (artículo definido): «El libro está en la mesa.»
    - **«tú» / «tu»**

«tú» (pronombre personal): «¿Tú cómo estás?»
«tu» (adjetivo posesivo): «Tu casa es muy bonita.»

- **«mí» / «mi»**
  «mí» (pronombre personal): «Para mí, eso está claro.»
  «mi» (adjetivo posesivo): «Mi hermano llegó ayer.»
- **«té» / «te»**
  «té» (sustantivo): «Me gusta el té verde.»
  «te» (pronombre personal): «Te vi en el parque.»
- **«más» / «mas»**
  «más» (adverbio de cantidad): «Quiero más pan.»
  «mas» (conjunción, equivalente a pero): «Quisiera ir, mas no tengo tiempo.»
- **«sé» / «se»**
  «sé» (del verbo saber o ser): «Sé paciente» o «Sé bueno.»
  «se» (pronombre reflexivo o impersonal): «Se vendieron todas las entradas.»
- **«sí» / «si»**
  «sí» (adverbio de afirmación): «Sí, voy a asistir a la reunión.»
  «si» (conjunción condicional): «Si llueve, no saldremos.»

- **Tildes en palabras compuestas**: Las palabras compuestas por norma general no llevan tilde, excepto cuando la acentuación de alguna de las palabras que las forman es necesaria para mantener la pronunciación original. Ejemplo: físico-químico.
- **Tildes en interrogativos y exclamativos**: Las formas interrogativas y exclamativas llevan tilde para diferenciarse de las conjunciones y pronombres relativos. Ejemplo: ¿Qué? ¡Cuánto! versus que, cuanto.
- **Palabras monosílabas**: Generalmente no llevan tilde, a menos que sean diacríticas. Ejemplos: sol, pan, mar. Las excepciones son: sí, no, qué, cuál, quién, dónde, cuándo, cómo, cuánto, adónde, ahí.

- **Diéresis**: - Se utiliza para separar dos vocales hiáticas (que suenan en la misma sílaba) y evitar su diptongo. Ejemplos: baúl, raíz, maíz.
- **Tilde enfática**: Se coloca sobre una vocal para darle mayor intensidad a la palabra. Se usa poco en la escritura actual. Ejemplos: ¡Debo hacerlo! ¡Qué hermosa vista!

Términos que comúnmente se escriben incorrectamente en guiones y en las redes sociales en español:

- **«sino» / «si no»**
  «sino» (conjunción adversativa): «No quería café, sino té.»
  «si no» (condicional): «Si no estudias, no aprobarás.»
- **«o sea» / «osea»**
  «o sea» (expresión para clarificar o reformular): «Es complicado, o sea, no es fácil de entender.»
  «osea» (error común): No es una forma correcta, debe evitarse.
- **«de pronto» / «depronto»**
  «de pronto (indica algo inesperado): «De pronto, empezó a llover.»
  «depronto» (error común): No es una forma correcta, debe evitarse.
- **«en serio» / «enserio»**
  «en serio» (expresión que denota seriedad): «¿Hablas en serio?»
  «enserio» (error común): No es una forma correcta, debe evitarse.

Usos de la coma en el idioma español

- **Separar elementos de una enumeración**: Se usa coma para separar elementos en una lista, excepto antes de las conjunciones «y», «o», «ni». Ejemplo: «Traje manzanas, peras, naranjas y plátanos».
- **Antes de conjunciones**: Se coloca coma antes de las conjunciones «pero», «aunque», «sino» cuando introducen

una oración. Ejemplo: «Quería salir, pero estaba lloviendo.»

- **Entre oraciones independientes dentro de una misma frase**: Cuando dos oraciones independientes están conectadas por una conjunción, se coloca una coma antes de la conjunción. Ejemplo: «Salí de casa, y entonces comenzó a llover».
- **Para aislar frases explicativas o aclaratorias**: Las frases que añaden información no esencial a la oración se separan con comas. Ejemplo: «María, que había llegado tarde, se sentó en silencio.»
- **Después de expresiones como** «**es decir**»**,** «**esto es**»**,** «**en otras palabras**»: Estas expresiones que introducen una aclaración o reformulación se siguen de una coma. Ejemplo: «Llegué tarde, es decir, después de las diez.»
- **Coma vocativa**: La coma vocativa se usa antes y/o después del vocativo, es decir, la palabra o palabras empleadas para llamar o dirigirse a alguien. Ejemplo: «Carlos, ven aquí ahora mismo.» Ejemplos adicionales en exclamaciones: «¡No, no puede ser!» o «¡Ay, lo lamento mucho!»
- **Para separar el lugar y la fecha en una frase**: Cuando se mencionan la fecha y el lugar, se separan por comas. Ejemplo: «Madrid, 5 de marzo de 2021, fue testigo del evento».
- **Al inicio de la oración**: Cuando la oración comienza con un elemento que modifica al resto de la oración, se coloca una coma. Ejemplo: «Por desgracia, no pudimos ver el final del juego.»
- **Para separar elementos incidentales o interjecciones**: Si una interjección o un elemento incidental interrumpe la oración, se coloca entre comas. Ejemplo: «Mi hermano, por cierto, llegará mañana.»

Uso correcto del gerundio

El gerundio en español es una forma verbal que puede enriquecer la escritura al añadir matices de simultaneidad o continuidad a las acciones. Sin embargo, su uso incorrecto puede

llevar a confusiones o malentendidos. Aquí te explico cómo utilizar correctamente el gerundio y los errores comunes que debes evitar:

1. **Como adverbio (complemento circunstancial)**: El gerundio se puede emplear para describir cómo se realiza la acción del verbo principal. Ejemplo: *Llegó corriendo*.
2. **Para indicar simultaneidad**: El gerundio debe referirse a una acción que ocurre al mismo tiempo que la acción del verbo principal. Ejemplo: *Cantaba mirando al cielo*. (Cantar y mirar suceden simultáneamente).
3. **Con sujeto coincidente**: El sujeto del gerundio debe ser el mismo que el del verbo principal de la oración, a menos que se especifique otro sujeto explícitamente. Ejemplo: *El chef cocinó hablando por teléfono*. (El chef realiza ambas acciones).

Uso incorrecto del gerundio

1. **Gerundio de posterioridad**: Es incorrecto usar el gerundio para indicar una acción que ocurre después de la acción principal.
   - Incorrecto: *Terminó la tarea, saliendo a jugar*.
   - Correcto: *Terminó la tarea y salió a jugar*.
2. **Gerundio como adjetivo**: No se debe usar el gerundio para describir un sustantivo, una función que corresponde al adjetivo.
   - Incorrecto: *Documentos necesitando firma*.
   - Correcto: *Documentos que necesitan firma*.
3. **Gerundio sin relación clara con el verbo principal**: Si el gerundio se utiliza sin una conexión lógica y clara con el verbo principal, puede generar ambigüedad o una lectura torpe.

- Incorrecto: *Viajó a Madrid, encontrando un viejo amigo*. (Implica que encontró un amigo mientras viajaba, lo cual es confuso).
- Correcto: *Viajó a Madrid y encontró a un viejo amigo*.

La corrección morfosintáctica

Tanto para la escritura de guiones como para cualquier obra creativa, es fundamental tomar en cuenta, respetar y aprovechar al máximo el idioma: sus significados, reglas sintácticas, sesgos y fortalezas. En relación con nuestro idioma, el español, es importante recordar algunas reglas básicas, a saber:

En español, el orden lógico de la oración sigue la fórmula:

Sujeto + Aposición + Verbo + Complemento Directo + Complemento Circunstancial + Complemento de Modo.

Por ejemplo, escribimos:

Rosa horneó un pastel para su tía esta mañana.
Rosa horneó un pastel esta mañana en su casa con su prima.
Rosa horneó un pastel en su casa esta mañana con su prima.
Rosa horneó un pastel con su prima esta mañana en su casa.

La alteración de este orden produce cambios en el sentido. Por ejemplo, cuando alteramos el orden lógico e iniciamos la oración con un complemento, hacemos que el contenido de ese complemento cobre mayor importancia en la oración. En otras palabras, el énfasis cambia dentro de la oración. Por ejemplo, la oración:

Los alumnos aprenden la pronunciación francesa con gran facilidad con este método.

Cambia de sentido cuando escribimos:

Con gran facilidad, los alumnos aprenden la pronunciación francesa con este método.

Y colocamos el énfasis en la facilidad del método.

Y también cuando escribimos:

Con este método, los alumnos aprenden la pronunciación francesa con gran facilidad.

Y hacemos énfasis en la importancia del método.

Esta alteración se debe al uso del hipérbaton, un recurso estilístico que consiste en alterar el orden natural de las palabras en una oración. Sin embargo, es importante tener en cuenta que un uso

excesivo o arbitrario de este recurso puede generar confusión en el lector.

Un ejemplo de esta confusión lo encontramos en algunos guiones escritos en español, donde se observan oraciones como:

Luis con una pistola le dispara.

En lugar de la forma más natural:

Luis le dispara con una pistola.